LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 18

STICKER
Des autocollants pour vos consoles
GRATUIT

SUPER NINTENDO
ultimes révélations

TRUCS ET PLANS
21 pages de folie

TORTUES NINJA
Stars du mois

DOSSIER
Les 5 jeux Top pour vos consoles

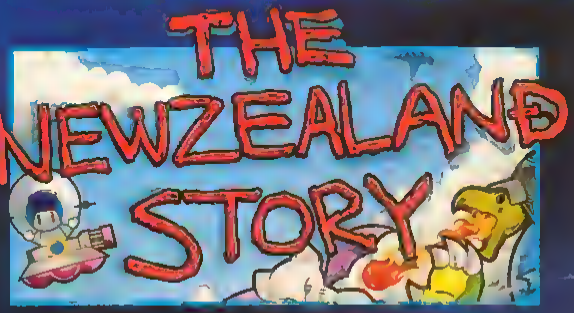
25F

M 4413 - 18 - 25,00 F

MENSUEL
10 MARS - 10 AVRIL 92

VOUS Y AVEZ JO

RETROUVEZ - LES SUR VO



Est-ce tu as assez de courage pour vaincre BRUTAL WALLY WALRUS ET SECOURIR LES AMIS DE TIKI AVANT QU'ILS NE FINISSENT EN PATE DE KIWI? DANS CE JEU ANIME ET VRAIMENT AMUSANT, TU RENCONTRERAS LES PARTISANS DE WALLY SUR L'ILE DE NOUVELLE ZELANDE.

LES MEILLEURS JEUX POUR VOTRE

TAITO

BANDAI 3 RUE DE L'INDUSTRIE, Z.I. LES E

UE EN ARCADE.
RE CONSOLE NINTENDO.
RAINBOW ISLANDS
BUB ET BOB, LES HEROS DE BUBBLE BOBBLE SONT DE RETOUR! CETTE FOIS, ILS DOIVENT BRAVER LES PERILS DES 7 ILES AUX MILLES COULEURS. UNE MYRIADE DE CREATURES COMPLOTENT D'ENTRAVER TA PROGRESSION A CHAQUE NIVEAU. UN GUARDIAN T'ATTEND AUSSI A LA FIN DE CHAQUE NIVEAU POUR TESTER TES CAPACITES.
SOLE NINTENDO & GAMEBOY
LUCHES, 95310 SAINT-OUEN L'AUMONE
TAITO

EDITO

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

A partir de ce numéro, *Player One* sortira le 10 du mois. Nous avons pris cette décision pour être encore plus à la pointe de l'actualité. En effet, les jeux que nous testons ne sont disponibles que vers le 20 et, en tenant compte du temps de fabrication, il devenait de plus plus difficile de les traiter à fond. Les testeurs devaient passer des nuits blanches pour tenir les délais, les maquettistes montaient les pages 4 par 4 et, surtout, nous devions parfois faire l'impasse sur certaines nouveautés. Cette nouvelle date de parution nous permettra donc de vous tenir mieux informés. Autre innovation, dans ce numéro, nous vous avons préparé un méga dossier sur les 5 meilleurs jeux pour vos consoles. Face au nombre croissant de cartouches qui sortent tous les mois, il devenait urgent de réaliser un tel dossier : mission accomplie. Dernière bonne nouvelle, le 3615 Player One dispose désormais d'une messagerie. Nous pourrons enfin dialoguer en direct avec vous, et même organiser des débats. Voilà, bonne lecture à tous et n'hésitez pas à répondre à notre enquête lecteurs dotée de nombreux lots.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 30 à 40), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention, les meilleurs seront publiés
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour les Plans et Astuces (pages 94 à 105) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan.

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/18 - STOP INFO
- 20/25 - MADE IN JAPAN
- 26/37 - TRUCS EN VRAC
- 42/55 - TESTS DE JEUX
- 57/60 - POSTER
- 61 - ABONNEMENTS
- 62/74 - TESTS DE JEUX
- 75/95 - DOSSIER CONSOLES
- 94/102 - PLANS ET ASTUCES
- 103/104 - SONDAGE
- 106/107 - PETITES ANNONCES
- 108/109 - SOS
- 110/113 - REPORTAGE
- 114 - TOP 10

GIGA DOSSIER
Les 5 jeux top pour vos consoles

ENQUETE LECTEURS
Répondez et gagnez des dizaines de cadeaux

TORTUES NINJA
La suite des aventures vidéo des Tortues

3615 PLAYER ONE
Découvrez notre messagerie pour dialoguer en direct

REPORTAGE
Hook le nouveau film de Steven Spielberg

DESSINS LECTEURS
Jean Player et Zaka les artistes du mois

Ce numéro comprend en encart non folioté une planche d'autocollants gratuite ne pouvant pas être vendue séparément.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31,rue Ernest-Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX Tel : 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Isabelle DERVAUX.
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL NAQUET
Secrétaire de rédaction Ivan GAUCHER, Philippe ABITBOL.
Rédaction Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE
Cyril DREVET Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS.
Traductions Youko et Christophe SOIROT
Couverture Claire WENDLING
Les personnages de la couverture sont © Laird et Eastman.
Plans Philippe LECONTE.
Infographiste Eve DEFEYER
Publicité tél 40 93 07 88
Chefs de publicité Françoise GODARD
Responsable marketing et télématique Barbara RING-R[illegible]
Administration Sylvie BRUTINAUD Françoise LE METAYER.

Maquette, composition et photogravure : CSM
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Neza BOUBEKRI Tel 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 250 FF
Par avion Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer 540 FF Afrique 485 FF
Abonnements Player One + Nintendo Player 1 an/17 numéros 415 FF
CEE/Terre : 415 FF - AF Nord /Autres pays d'Europe 615 FF
DOM/TOM : 1 010 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 347 024
Président-directeur général Alain Kahn
Directeur délégué Philippe Martin
Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1992.

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tout les mercredis de 15 h à 18 h.

Salut les kids ! C'est pas croyable, mais depuis deux mois, vos lettres sont encore plus nombreuses qu'avant ! Je tiens à remercier particulièrement tous ceux qui nous ont envoyé leurs meilleurs voeux. Je sais, je suis en retard, mais vieux maut tard que jamais. Bon, j'arrête les vannes et je réponds aux questions. Ready, let's go !

Sam Player.

COUR

Salut Sam,
Ton mag est super, c'est le meilleur, c'est pour ça que je te pose mes questions :
1°) Que sont les « sprites » dans un jeu ?
2°) Qu'est-ce que veut dire : « zoom hard » et « rotation hard » dont vous parlez dans le Player n° 14 ?
3°) Dans Player n°16, tu as dit qu'il n'y avait pas de note de jouabilité : mais alors, que veut dire « Player Fun » ?
4°) J'ai lu dans une pub de Player n°16 que le CD-Rom de la Megadrive coûtait 3 990 F, alors que vous aviez dit dans le n° 14 que le prix serait d'environ 2 500 F. Vous êtes-vous trompé, ou est-ce la pub ? Je t'en prie, publie ma lettre ! Un grand bonjour à toute l'équipe.

Arcade Power Greg

Salut mec,
On appelle « Sprite » dans un jeu tout élément qui se déplace devant un décors. Quand tu joues à Sonic, par exemple, tous les ennemis sont des Sprites, les anneaux également, et bien évidemment Sonic lui même est un Sprite. Le « Zoom » et la « Rotation hard » sont des effets spéciaux qui sont réalisés automatiquement par la console Reprenons l'exemple de Sonic. Imagine qu'à un momment du jeu, Sonic (qui est, je te le rappelle, un sprite) grandisse et devienne énorme. Pour obtenir cet effet, les réalisateurs du jeu devront programmer toute cette phase de transformation, ce qui prend beaucoup de temps et surtout beaucoup de place mémoire sur la cartouche. Sur une console qui possède un zoom hard, ce n'est pas la peine. Les programeurs n'auront qu'à écrire une ligne de programme donnant l'ordre à la console de faire grossir automatiquement le Sprite. Pour la rotation, c'est la même chose, sauf qu'au lieu de voir grossir un sprite, il peut aussi tourner en même temps. Les deux consoles qui ont cette possibilité sont, pour l'instant, la Super NES et la Néo Géo. Le « Player Fun » est la note qui indique si le journaliste qui a testé le jeu s'est bien amusé en le faisant. Plus le pourcentage est élevé, plus le jeu est agréable et drôle. La publicité que tu as vue concerne un Mega CD d'import parallèle. Nous vous conseillons encore une fois de pas acheter du matériel d'import parallèle. D'abord parce qu'il est souvent plus cher, que les garanties ne sont pas souvent respectées et que la compatibilité n'est pas assurée. Prenons l'exemple du Mega CD. Sache que si tu en achètes un maintenant, tu le paieras près de 4 000 F, au lieu de 2 500 à 3 000 F quand il sera officiel. En plus les jeux qui tournent sur ce Mega CD ne sont pas compatibles avec les Megadrive française et les jeux qui iront sur le Mega CD officiel. Tu seras donc perdant sur toute la ligne. Voilà, j'espère avoir bien répondu à tes questions.Ciao.

Sam

Hello Sam,
Ton mag est super, mais il présente un défaut : il arrive depuis quelques mois très en retard. Je ne sais pas si c'est spécifique à ma région. Y a-t-il une date précise pour la parution de ton mag, car à chaque fois que j'allais à la librairie, je posais toujours la même question : « Le Player One est-il arrivé ? » et toujours la même réponse : « Non ! » A la fin, je n'avais plus besoin de demander, le libraire me repondait des que j'entrais. A part ce petit defaut ton mag est giga super. Dans le Player One n° 16, Super Mag Brice a parlé d'un lexique regroupant tout les jeux testés dans l'année, c'est une bonne idée. Mais on pourrait rajouter la note qu'a eu chaque jeu. J'aimerais savoir si, un jour, Sega sortira des jeux en français, car j'ai une Megadrive française et les jeux que je préfère sont les jeux de rôles. Et, pratiquement tous discutent en anglais. Malheureusement, l'anglais n'est pas mon fort. J'espere que tu me publieras. Ici Jean Charles, je vous rend l'antenne. A vous Player One.

Jean Charles

Salut Jean Charles,
Ta lettre va permettre de rappeler (lire aussi l'édito) que désormais Player One sortira vers le 10 de chaque mois. Nous avons pris cette décision pour des raisons pratiques. En effet, nous recevions les derniers jeux que nous voulions tester toujours vers la fin de chaque mois, ce qui nous empêchait d'en parler à cause

Retrouvez Sam et tous les journalistes

des délais de fabrication du magazine (il faut presque une semaine pour imprimer *Player One*, et je ne vous parle même pas de la maquette). En sortant un peu plus tard nous arrivons désormais à tester pratiquement tous les jeux qui sortent en même temps que *Player*. Il est évident que lorsque nous publierons la liste de tous les jeux testés dans *Player One* nous n'oublierons pas de mettre la note qu'ils ont eue. Pour l'instant, Sega ne compte pas sortir de jeux d'aventure dont les textes sont en français. C'est dommage, car Nintendo le fait et on ne voit pas pourquoi les utilisateurs de Sega seraient défavorisés par rapport aux fans de Nintendo. Ciao.

Sam

Salut Sam,
Est-ce-que Street Fighter II sortira sur Super Famicom ? Quand ? Et à quel prix ? Quand sortira la Super Famicom en France ? Un bruit court qu'elle ne sortira qu'en janvier 1993. Est-ce vrai ?

Sonic II

Hello Sonic II,
Street Fighter II va sortir sur la Super Famicom : c'est un jeu Capcom et il est fabuleux. La Super Nes sortira dans toute la France début mai 1992. On pourra cependant la trouver dans quelques magasins parisiens vers la mi-avril 1992. Salut.

Sam

Salut à toi, Big Sam,
Avant tout, je commencerais par cette phrase désormais classique : ton mag est super. Maintenant on peut passer aux questions... Votre mag a un énorme défaut : vous ne parlez jamais de l'import parallèle, ou mieux, une rubrique preview, un peu comme « Made in Japan », dans laquelle vous feriez des mini tests sur des jeux prochainement disponibles sur nos bécanes. Au fait, peut-être qu'un club serait le bienvenu... Pourquoi, au lieu d'un poster, ne mettriez-vous pas une photo de toute l'équipe ? Enfin, pour finir en beauté, Street Fighter II est-il la suite de Final Fight ou d'un jeu nommé Street Fighter que je ne connaîtrai pas. Il vous est impossible de noter les prix, mais vous est-il possible de crêer une fourchette (ex : A compris entre 90 et 150 F) ? Ma lettre est peut-être un peu longue, mais j'espère que tu la publieras.Ciao

Nico

Salut Nico,
On ne parle pas de l'import parallèle pour les raisons que j'ai données plus haut. Par contre, nous vous tenons au courant des principales sorties japonaises dans « Made in Japan », mais nous n'en faisons qu'une simple présentation, nous nous réservons la possibilité d'en faire un test quand ces jeux sortiront officiellement en France. Nous n'avons toujours pas trouvé une bonne formule pour vous proposer un club *Player One*, mais nous y travaillons. La photo de l'équipe va arriver, c'est sûr, au mois de juillet très certainement. Street Fighter II, comme son nom l'indique, est la suite de Street Fighter et non pas celle de Final Fight, comme je l'avais annoncé à tort dans le dernier numéro (toutes mes excuses...). Ton idée sur les prix n'est pas mauvaise. Si d'autres lecteurs sont d'accord avec toi, qu'ils nous écrivent et nous le ferons. Ciao Nico.

Sam

Salut Sam,
Ton mag est super génial ! Voilà, je voudrais te poser quelques questions. 1) Sais-tu si sur la Megadrive le jeu « California Games » est en préparation, et, si oui, est-ce qu'il y aura les mêmes épreuves ? 2) A ton avis, est-ce que sur les consoles, en général, vo sortir un jeu qui reconstituera les JO d'Albertville ? J'espère que tu vas me répondre. Merci. Bye and big kisses.

Sandrine

Chère Sandrine,
California Games sur Magadrive devrait être disponible dans les magasins au moment où tu lis ces lignes. Toutes les épreuves de ce célèbre jeu sur micro sont présentes dans la version console. Va donc lire l'article de Crevette dans les pages de tests. Il existe un jeu qui reprend un certain nombre d'épreuves qui se sont déroulées pendant les JO d'Albertville. C'est Winter Challenge de Ballistic et ça tourne sur Megadrive. Il devrait être bientôt en vente. Voilà Sandrine, j'espère que mes réponses te suffiront. Sur ce, ciao et à bientôt.

Sam

Good morning Viet... Euh, Sam,
Longue vie à Player One, *le canard le plus génial. Vous êtes les seuls à ne pas nous bassiner avec l'import parallèle ; votre nouveau système de notation est idéal et vos tests bien plus objectifs que ceux des autres magazines. Cependant, attention ! N'attrapez pas la grosse tête. Le nombre de pages est idéal, l'augmenter encore risquerait de privilégier la quantité au détriment de la qualité. Après cette séance de compliments, les questions. Merci pour le scoop sur la Super NES, qui a fait bondir mon cœur dans ma poitrine. Maintenant, quel sera le délai d'importation des jeux ? Où en est-on au sujet du CD-Rom Super Famicom ? Si Nintendo sort une portable couleur, se situera-t-elle du côté Game Gear-Lynx ou du côté PC Engine GT (prix élevé, mais technologie high tech) ? Je te laisse, en espérant que tu publieras ma lettre, ce dont je ne doute pas, car je ne doute de rien (en fait, c'est un inavouable pari).*

Jibé

Salut Jibé,
Nous avons publié, le mois dernier, la liste des premiers jeux qui arriveront pour la Super NES : relis-le, cela répondra à ta première question. Le CD-Rom de la Super Famicom est prévu pour janvier 1993 au Japon au prix incroyable de 1 200 F. Mais attention, ces informations ne sont pas confirmées par Nintendo Japan. Quant à la France, aucune date de sortie ni aucun prix n'ont été annoncés.

Sam

PS : Pour Guillaume Le Nistour de Paris : appelle-moi un de ces mercredis à la rédaction.

sur le 3615 code *Player One*

STOP INFO

QUAND LA MESSAGERIE, LE MINITEL SE MARRE !

Le service Minitel de Player One (36 15 PLAYER ONE) s'enrichit d'une nouvelle fonctionnalité : la messagerie. Rezaco ? Il s'agit tout simplement de la possibilité de communiquer en direct avec les autres personnes connectées en même temps que vous sur le serveur. Vous pourrez, ainsi, envoyer un message et recevoir la réponse dans l'instant d'après (il faut quand même le temps que le correspondant réponde !). Ainsi, quand l'un des journalistes de Player One sera connecté, vous pourrez parler avec lui en direct. 36 15 PLAYER ONE... Pour un journal plus proche de vous !

GB GAME BOY — DOUBLE DRAGON II — AKKLAIM — MARS/AVRIL

Décidément, le mois prochaio sera placé sous le signe de Double Dragon. En même temps que l'on accueille Double Dragon III sur NES, oo va célébrer l'arrivée de Double Dragon II sur Game Boy. C'est d'autant plus passionnant que le Double Dragon Game Boy (première génération), s'était illustré par des graphismes particulièrement impressionnants pour une Game Boy. DD II sur Game Boy va encore

plus loin, tout en proposant autant de bastons. Booom, booom, choisissez bien, choisissez... DD II !

SEGA MET SONIC EN BOITE

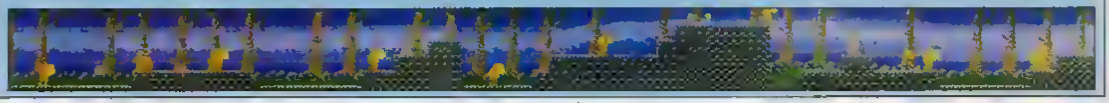
Suivant l'exemple de Sega of America, Sega France va désormais proposer un pack spécial comprenant la Megadrive et la cartouche de Sonic. Cette configuration est proposée au prix de 1 290 F. La Master System n'y échappe pas ooo plus, puisqu'elle est aussi vendue avec Sooic, pour 749 F. Quant à la Game Gear, il faudra patieoter un peu plus longtemps, mais une offre semblable verra bientôt le jour.

LA NOTATION DE PLAYER ONE

0 % - 24 % = à jeter d'urgence !
25 % - 49 % = aucun intérêt !
50 % - 59 % = jeu moyen.
60 % - 79 % = bon jeu.
80 % - 89 % = jeu excellent.
90 % - 98 % = hors du commun.
99 % = jeu mythique.

MD MEGADRIVE — TOKI — SEGA — AVRIL

Un prince charmant qui se transforme en gorille... Voilà une idée peu banale ! Surtout que, du coup, c'est vous qui le contrôlez, ce gorille. Ben oui, il va devoir parcourir de nombreuses contrées pour trouver l'antidote au sort maléfique qui le frappe. Résultat, un petit jeu de plate-forme qui paraît bien sympathique. Mais Toki, c'est avant tout, un jeu tiré d'une célèbre borne d'arcade. La conversion se fait sans douleur, et l'on retrouve les principales caractéristiques du jeu de café. On retrouvre Toki en test dans *Player One*, dès qu'il sera disponible.

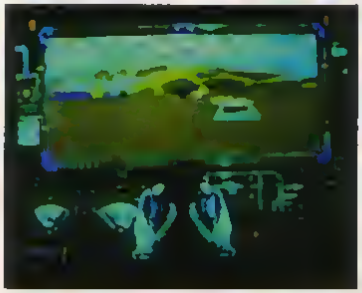


LORICIEL TIRE SES CARTOUCHES SUR LES NIPPONS

Loriciel est l'un des plus vieux éditeurs de jeux vidéo français. Après avoir travaillé très longtemps pour des micro-ordinateurs comme les CPC, les Atari ST et les Commodore Amiga, Loriciel s'attaque désormais au marché des consoles. Ils viennent d'ailleurs de sortir Panza Kick Boxing (une simulation de ce sport) sur le super CD-Rom de la PC Engine. Mais nos petits frenchies ne s'arrêtent pas là, ils s'apprêtent à publier Builderland, toujours sur Super CD-Rom NEC. Ce petit jeu d'action/réflexion est assez ingénieux et original. Vous devez garder en vie un petit bonhomme qui avance inlassablement droit devant lui. Il faut déjouer les tas de pièges qui pourraient le bloquer ou le tuer. Il sera disponible ce mois-ci au Japon. Dans cette lignée de titres NEC, nous trouveront Baby Jo en juin (jeu de plate-forme avec un bébé comme héros), l'Aigle d'Or et l'Entité pour la fin de l'année. Il faut aussi annoncer Super Skweek sur la Lynx, et le clou du spectacle : Panza Kick Boxing II sur Super Nintendo et Game Boy. De plus, Loriciel voit l'avenir sous le signe du CD, avec des projets sur le CD-Rom de la Super Nintendo et sur le CDI (Compact Disc Interactif) de Philips. On peut, d'ailleurs, montrer le Jour J, leur premier jeu sur CDI.

Builderland (CD ROM NEC)

Jour J (CDI)



GB GAME BOY — WWF SUPERSTARS — ACCLAIM — MARS/AVRIL

Les superstars du catch, sur Game Boy

Plus la peine de brancher Canal + pour se mater les derniers combats de catch de la WWF ! Il suffira juste d'allumer sa portable Nintendo et d'y introduire WWF Superstars. Encore un jeu qui passe de la NES à la Game Boy.

ERRATUM

Dans le numéro 16 de *Player One*, la note de Dragon's Lair a mystérieusement été modifiée. Il faut lire 90 %, et non 70 % comme il a été imprimé. Un esprit maléfique rôderait-il dans les couloirs de *Player One* ?

NES NINTENDO — DOUBLE DRAGON III

AKKLAIM — MARS/AVRIL

Le retour de la suite de la deuxième partie du fils du dragon... Huh ?

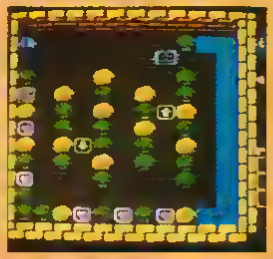
Ça y est, il a finalement réussi à traverser l'Atlantique. De quoi je parle ? Du troisième épisode de la saga Double Dragon, bien sûr ! Après un Double Dragon II magistral et un Double Dragon I décevant (ils n'étaient pas arrivés dans l'ordre en France), Double Dragon III se veut aussi imprévu que le II, avec des mouvements plus fluides. Nos spécialistes de la baston sont déjà à pied d'œuvre pour vous faire un compte-rendu musclé dans le prochain numéro.

NES NINTENDO — THE ADVENTURE OF LOLO 2

HAL — MARS/AVRIL

Comme c'est bon de retrouver notre petite boule de poils préférée.

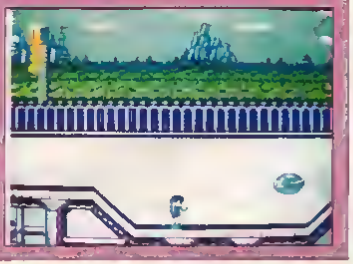
Le premier Adventure of Lolo nous avait fait énormément craquer, et c'est avec plaisir que l'on retrouve Lolo, toujours à la recherche de Lala, sa petite copine ! Mélange d'action et de réflexion, ce petit jeu bien sympathique n'a pas son pareil pour vous faire chauffer les neurones. Ce nouvel épisode n'apporte pas de nouveautés importantes, si ce n'est de nombreux challenges inédits pour défier votre esprit... Y'a bon !



NES NINTENDO — TOTALLY RAD

JALECO — MARS/AVRIL

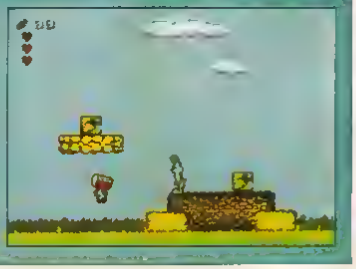
Totally Rad nous vient de Jaleco, un éditeur japonais qui s'est illustré, notamment, en produisant des jeux comme Big Run en borne d'arcade (on oublie la désastreuse version Super Famicom) et, plus récemment, Maniac Mansion sur la console Nintendo. Il revient en force avec ce petit jeu de plate-forme qui possède une assez bonne réputation aux USA.

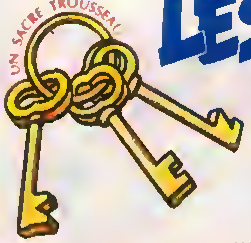


NES NINTENDO — BUGS BUNNY

KANECO — MARS

Non, bien qu'il vienne du même éditeur, Bugs Bunny n'a rien à voir sur NES avec la version Game Boy. Il s'agit d'un petit jeu de plate-forme super sympa, dans lequel Bunny doit partir fêter son anniversaire en défiant tous les pièges mis au point par ses camarades jaloux (au hasard, on trouve le coyote, Daffy Duck et autres). Test complet le mois prochain.





LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

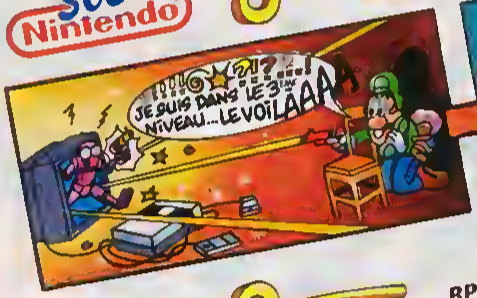
...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo !

3615 Nintendo

Minitel 3615 NINTENDO

SOS Nintendo

(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi



Club Nintendo

BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex

Nintendo

à très bientôt !

LA SUPER FAMICOM JOUE LES SOURIS

Nintendo s'apprête à présenter une souris pour sa console 16 bits. Pour ceux qui ne seraient pas branchés informatique, précisons que la souris est ce petit boîtier (rendu populaire par l'ordinateur Apple Macintosh) que l'on tient dans la main et qui, par glissements, permet de déplacer un curseur à l'écran. Le principal avantage de cet accessoire est de permettre des mouvements très précis et sans contrainte. Il faut dire que la souris manquait cruellement sur des jeux comme Sim City, Populous ou Dungeon Master. Pour l'instant, seul Sim City serait capable de gérer SF Mouse (l'interface qui rend compatible la souris avec la Super Famicom), mais la société Imagineer (l'éditeur de Populous sur Super F.) est d'ores et déjà en train de bosser sur Populous II, qui sera entièrement compatible avec SF Mouse. Selon les rumeurs, Nintendo aurait déjà toute une gamme de jeux (mais aussi de produits plus secrets...) spécifiquement conçus pour cette souris. La sortie au Japon serait prévue pour septembre, mais aucune date n'est fixée pour la Super Nintendo française.

NINTENDO REALI

Ou comment la Super Famicom se retrouve avec un CD-Rom plus tôt que prévu !

Alors que tout le monde croyait Nintendo très en retard sur la technologie du CD-Rom, le n° 1 mondial frappe un grand coup en annonçant une machine plus puissante et moins chère que les solutions déjà existantes : le Super Famicom CD-Rom Adapter.

COURSE EN TETE

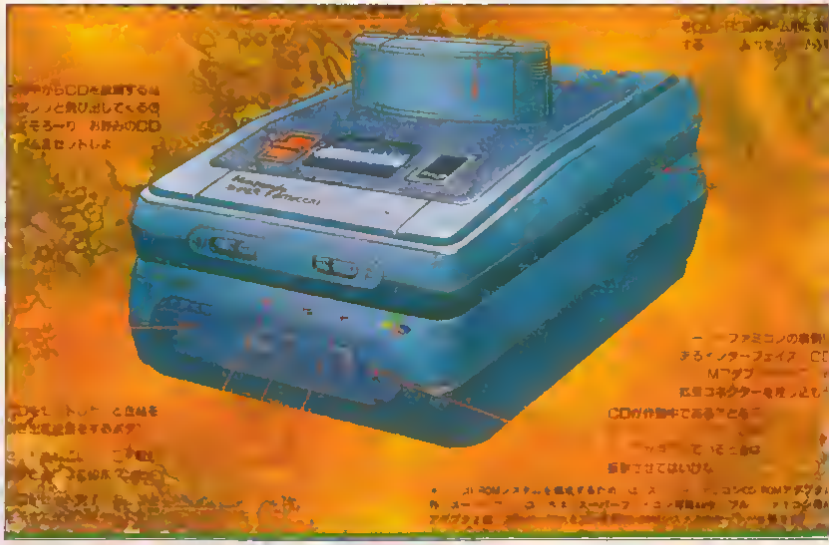
Nintendo semble avoir pris « Rien ne sert de courir, il faut partir à point » comme devise... Alors que les autres constructeurs de consoles ont déjà présenté leurs propres modèles, Nintendo a pris son temps, étudiant avec minutie un modèle qui, selon les données techniques annoncées, possèderait le meilleur rapport qualité/prix. Tandis que Sega doit repousser la sortie en Occident du Mega CD par manque de titres forts, Nintendo présente aux développeurs le prototype final de son propre CD-Rom. Il devrait être présenté le mois prochain au grand public japonais... Découvrons-le.

UNE TECHNOLOGIE DE POINTE POUR 1 200 F

Comme vous le savez tous, le lecteur de CD-Rom permet d'avoir des jeux sur Compact Disc (disque laser). Celui de la Super Famicom (Super Nintendo) accepterait trois type de CD : les CD audio (pour écouter vos CD de musique habituels), les jeux CD spécialement conçus pour la Super Famicom et, grande nouveauté, les CD interactifs (par le biais du CD-Rom XA, un standard mis au point par Philips, Sony, Microsoft et Nintendo qui permettrait de faire tourner des programmes autres que des jeux).

La taille de la mémoire du lecteur serait assez importante, puisqu'elle contiendrait 8 mégabits de données (contre 6 pour le Mega CD). De même, la mémoire de sauvegarde (qui permet, entre autres, de sauvegarder des parties en cours) s'élèverait à 120 Ko contre 64 Ko pour le Mega CD. Le système qui gèrera le CD-Rom pèserait 240 Ko de données. Résultat, grâce à cette mémoire imposante et à un coprocesseur spécial, les vitesses de lecture devraient être extrêmement rapides.

Chaque CD pourrait contenir jusqu'à 540 Mo, soit l'équivalent de près de 500



Une vue d'artiste du CD Rom Adapter tirée du magazine Famicom Tsu Shinh

SE LE CD-ROM POUR TOUS

cartouches ! Vous imaginez la taille des jeux, et la longueur des musiques que l'on pourrait avoir... D'autant que certains de nos contacts au Japon laissent

Mario et Zelda.

entendre que la machine intègre des composants supplémentaires pour accélérer la Super Famicom et, aussi, produire des effets 3D inédits (on murmure même que les simulateurs de vol seront à la fête sur cette machine). Mais je gardais le meilleur pour la fin : le prix. Car ce CD-Rom ne coûterait que la modique somme de 1 200 F au Japon, ce qui le mettrait aux environs 1 500 F en France cootre plus de 2 500 F pour le Mega CD de Sega et 3 500 F pour le Super CD-Rom 2 de NEC ! Va y avoir du sport...

LES JEUX

Côté jeux, on devrait être rapidement servi. Et même bien servi, puisque Shigeru Miyamoto, le créateur génial de tous les grands jeux Nintendo, vient d'annoncer que Super Mario et Zelda sortiraient en même temps sur CD ! Par contre, il n'a donné aucune date et n'a pas précisé de quel Mario ou de quel Zelda il s'agissait...

Présentée officiellement le mois prochain au Japon, la machine devrait être disponible d'ici à Noël dans les échoppes nipponnes et américaines. Pour la

Bientôt sur CD Rom

France, aucune date n'est encore connue, mais on pense sérieusement au début de 1993... L'ère du CD grand public pour les consoles de jeux aurait-elle enfin sonné ?

LA SONY PLAY STATION EXISTE !

Sony va bientôt présenter sa console de jeu... Une Super Famicom top class !

Ça y est, on en sait davantage sur la Play Station de Sony. Le géant de l'électronique haut de gamme se lance donc dans la production d'une console de jeux entièrement compatible avec la Super Famicom, tout en intégrant un lecteur de CD-Rom compatible, lui aussi, avec son équivalent Nintendo.

DESCRIPTION

La machine se présente ainsi : sous la forme d'un gros Discman, dans le plus pur style Sony, se cache une Super Famicom recarrossée et un lecteur de CD-Rom. Sur le dessus de la Play Station se trouve un port cartouche aux normes Nintendo, ainsi que les boutons classiques de la Super Famicnm (Eject, Reset...). La date de sortie est prévue pour juin/juillet au Japon, et beaucoup plus tard pour l'Europe. Aucun prix n'est encore fixé.

GAGNEZ UN CD PORTABLE SUR 3615 PLAYER ONE

Une vue d'artiste tirée du magazine Famicom Tsu-Shinh

LES TORTUES SONT LA

Vous avez toujours rêvé de rencontrer les Tortues Ninja en chair et en carapace ? Alors, allez les voir en concert ! Cela s'appelle le Cawabunga Tour,

et cela consiste en une tournée des quatre tortues frondeuses dans les principales villes du pays. Armées, cette fois, de divers instruments de musique, les Ninja Turtles proposent sur scène une mini comédie musicale relatant l'une de leurs bastons contre l'infâme Shredder. En guest star, on retrouve maître Splinter et la vivifiante April O'Neil. Les thèmes musicaux (créés pour l'occasion) assurent méchamment avec un savant mélange de rap et de hard rock. Seul regret, les textes des chansons sont en français, et ce n'est pas du meilleur goût. Par contre, les sketches d'intermèdes ont été assez bien transcrits et les quelques vannes que se lancent les quatre mutants sont assez drôles. Un bon conseil, donc : si le Cawabunga Tour passe près de chez vous, n'hésitez pas à éprouver cette sensation bizarre de les voir hors d'un écran...

LA SUPER NINTENDO FRA

Nintendo/Bandaï France viennent tout juste de nous présenter le prototype de la Super Nintendo officielle.

Comme vous le voyez sur la photo, et comme nous vous l'avions annoncé en avant-première dans le numéro de janvier, la Super Nintendo reprend le même look que la Super Famicom (version japonaise de cette Nintendo 16 bits), avec le logo de l'américaine. Mais contrairement à ce que nous vous avancions le mois dernier (selon les propos d'un dirigeant de Bandaï), elle sera bien en 50 Hz, comme la Megadrive officielle.

50 Hz !

Résultat, l'image n'est pas en plein écran (deux bandes noires affreuses de type

La Super Nintendo Française

GAME BOY SCOUT

Toujours plus d'accessoires pour la Game Boy...

Et ça continue encore et encore... Voici une nouvelle fournée de gadgets tout nouveaux, tout beaux pour la petite portable de Nintendo. On commence en beauté avec le Game Boy Holster, un demi-étui en plastique qui permet de porter sa Game Boy sur le côté, accrochée à la ceinture (façon western), avec un seul jeu. Alors, le problème, c'est que cet objet n'est vraiment pas discret, la Game Boy s'expose à tous les regards... et à toutes les convoitises ! Par contre, il faut bien avouer que c'est très pratique et très amusant de pouvoir « dégainer » sa Game Boy comme un... cow-boy !

Autre accessoire très intéressant, le Nuby Game Pack Carry Case est un petit étui en tissu renforcé, pour transporter jusqu'à 12 cartouches ! Esthé-

Game Boy Holster

tiquement, c'est réussi et cela peut se montrer bien utile quand on part en voyage et que l'on possède de nombreux jeux.

On finit avec le Magnilight, une loupe-lampe assez étrange ! Cela se présente sous la forme d'un module que l'on encastre sur le haut de la Game Boy. Un bras téléscopique porte une loupe orientable de grande taille. Dans chacun des deux bras qui supportent cette loupe, une ampoule miniaturisée éclaire l'écran.

NCAISE MONTRE LE BOUT DE SON NEZ

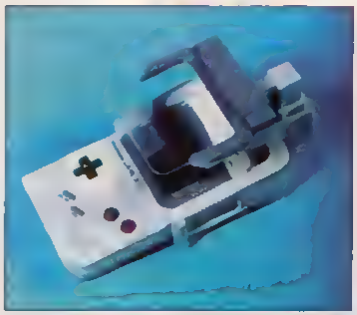
cioémascope diminueot la taille de l'image) et la vitesse de la machine est réduite par rapport aux modèles américain et japonais. Il faut expliquer que le standard de télévision français (le Secam) est cadencé sur une fréquence moins rapide que le standard japonais et américain. On aurait pu espérer qu'une version améliorée soit distribuée en France pour pallier la lenteur du 50 Hz... Malheureusement, sur le prototype que oous avons vu, ce n'est pas le cas.

1 290 F

Par contre, bonne nouvelle, les prix annoncés au début par Bandaï ont été revus à la baisse: ainsi, celui de la machine sera bien de 1 290 F avec Mario 4 et deux manettes. Les jeux coûteroot 450 F (ce qui est plus raisonnable, bien qu'encore trop cher). Dès le mois procbain, *Player One* vous présentra un grand dossier sur cette version française de la Super Nintendo.

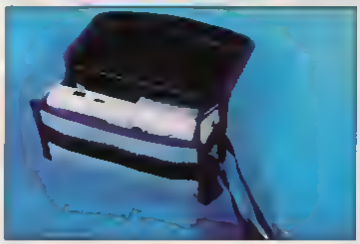
La préversion de la cortouche européenne de Mario 4

Super Mario 4 sur la super Nes française



Magnilitht

Distribués par la société Blue Games, ces produits sont disponibles dès à présent aux alentours de 200 F pour le Magnilight, 120 F pour le Nuby Game Pack et de 160 F pour le Gam Boy Holster.



Nuby Game Pack Carry All

GAGNEZ UNE GX 4000 EN JOUANT SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE JEUX

GAGNEZ DES 33 TOURS SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE REPORTAGE

MD MEGADRIVE — MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY — SEGA — MARS

Après le choc de EA Hockey, Sega of America teote de faire mieux et d'imposer sa propre vision du hockey sur glace. A première vue, graphiquement, Mario Lemieux tient largement la route face à son coocurrent. Il oe reste plus qu'à le tester à fond pour déterminer lequel est le mieux (serait-ce Mario le mieux... Ha, ha !). En tout cas, les bastons sont toujours là, les pénalités sont respectées et la « prison » attend bien son lot de prisonniers. Mario Lemieux glisse vers les magasios en mars et sera testé, comme il se doit, dans un prochain numéro.

FANTASY ZONE

Avez-vous l'habitude de tirer sur des cactus volants, des triangles en formation et des fleurs à ressort ? Non ? Ben, ça va vous changer alors parce que Fantasy Zone n'est vraiment pas un jeu habituel. C'est votre Game Gear qui va saliver en voyant ce shoot'em up de dessin animé. Votre vaisseau évolue sur fond pastel avec un scrolling horizontal assez lent. Les cibles tourbillonnent et certaines sont indestructibles. Il faut

alors slalomer, mais avec une maniabilité aussi réussie c'est sans problème. Le vaisseau peut même revenir en arrière, se retourner, tirer dans tous les sens et une fois au sol, deux petits pieds apparaissent et il marche ! C'est-y pas mignon ? Les réflexes sont à leur top et, après de beaux cartons, à vous les options. Celles-ci s'achètent avec les pièces trébuchantes que certaines cibles donnent une fois explosées. Grâce à ces achats, vous pouvez modifier votre vaisseau et le rendre plus performant. C'est indispensable pour passer tous les niveaux qui deviennent rapidement assez durs. Un bon entraînement permet vite de tirer et de lâcher des bombes au sol en même temps. Ces graphismes de BD et ces couleurs délicates font de ce jeu une cartouche débordante de fantaisie. On a même droit à une déformation d'image sympa à l'écran de titre. Le seul problème apparaît dans la gestion des collisions : surtout ne frôlez pas les ennemis, sinon l'explosion est assurée.

NG NEO-GEO — FOOTBALL FRENZY

SNK / MARS

La Neo-Geo nous entraîne sur les terrains de football américain, pour une simulation classique. Reprenant le style de jeu de Joe Montana Football (sur Megadrive), Football Frenzy y ajoute la finesse du graphisme et une bande sonore délirante... comme toujours sur cette machine. Test complet le mois prochain.

NG NEO-GEO — SOCCER BRAWL

SNK / MARS

C'est une simulation de football européen que nous propose SNK. Un foot un peu particulier, puisqu'il se passe dans le futur (cela nous rappelle les bons souvenirs de Baseball 2020 sur cette même machine). Le résultat est assez étonnant avec des humanoïdes en guise de joueurs et des super pouvoirs au bout du pied.

NES NINTENDO — KICK OFF

IMAGINEER / MARS

Le foot en direct sur la NES.

Voici Kick Off, la simulation de football la plus connue sur ordinateur. Cette simulation reprend le principe de la vue de dessus. La principale qualité de ce jeu est de proposer une animation du terrain particulièrement fluide. Par contre, la préversion que nous a fournie Guillemot (le distributeur français d'Imagineer) n'était pas terminée et il était difficile d'en évaluer la jouabilité. Test complet le mois prochain.

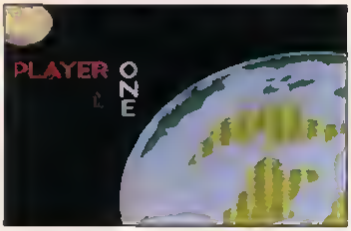
GB GAME BOY — SUPER KICK OFF

IMAGINEER / MARS

Super Kick Off n'est pas la version Super Nintendo (qui s'appelle, elle, Kick Off tout court, et qui n'a pas de date de sortie prévue), mais bien la version Game Boy. Elle sort en même temps que la version NES et possède sensiblement les mêmes possibilités : une vue aérienne du terrain, 4 types de terrain différents, 4 forces de vent et des championnats divers.

Dessinez, c'est gagné !

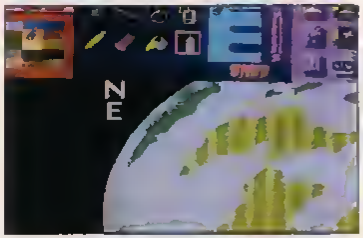
En voilà, un produit pas banal ! Art Alive de Sega, pour la Megadrive, marque une véritable révolution dans le monde des consoles. Fini l'argument généralement avancé quand oo parle de nos machines



préférées : « On ne peut que jouer. » Car là, pour une fois, on va dessiner. Eh oui ! Art Alive n'est pas un jeu, mais un programme de dessin... sur cartouche.

UN TOULOUSE LAUTREC SOMMEILLE EN VOUS

Tout ceux qui ont eu l'occasion de toucher des ordinateurs comme l'Atari ST ou le Commodore Amiga se souviennent sans doute de programmes comme Degas Elite ou Deluxe Paint : Art Alive en reprend exactement le même principe (en moins sophistiqué, tout de même). On commence à partir d'une page blanche ; un menu apparaît sur commande. Ce menu contient tous les outils nécessaires à l'exécution d'un dessin. On passe du menu à la page de travail à l'aide des boutons de la manette. Une fois sur cette page, on déplace le curseur avec la croix de direction. Les effets courants du dessin sur ordinateur soot présents. On peut, par exemple, peindre point par point ou au trait. Dans le même ordre d'idée, le pot de peinture rempli des surfaces vierges avec la couleur de son choix. Il est ainsi possible de tracer des figures géométriques et de les remplir avec. Toutes ces fonctions sont dispooibles sous forme d'icônes. Il suffit de placer le curseur dessus et de valider avec l'un des boutons de la manette pour que le choix soit effectif. Mais les possibilités vont un peu plus loin : la palette de 16 couleurs peut être sélectionnée à partir d'un choix de quatre palettes différentes. Une option gomme permet de modifier certaines



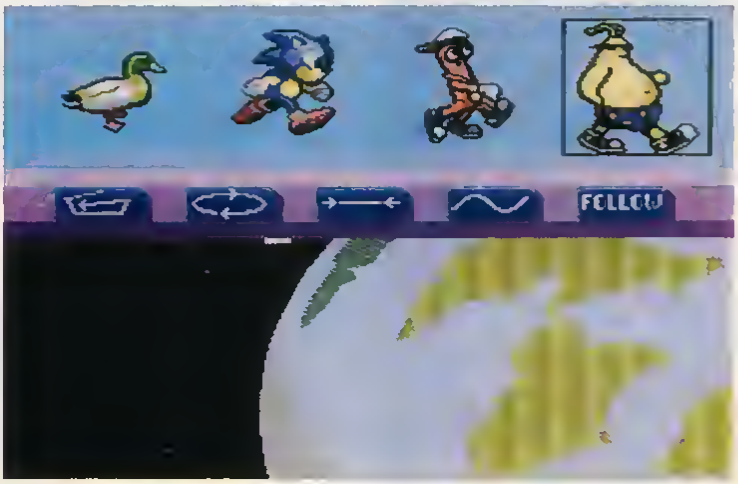
parties de l'image. Il est aussi possible d'annuler une actioo avec la commande « Undo », ce qui évite les petits dérapages incontrôlés. Mais ce n'est pas tout. Pour ceux qui n'auraient pas la main assurée, le logiciel intègre une banque d'images qui propose un choix de décors à colorier (espace, mer, montagne...) et de personnages (Sonic, Toe Jam & Earl, California Games, des canards, des chiens...). On peut, ainsi, créer des petites scènes marrantes sans trop se fatiguer. Encore plus fort, un module vous autorise même à faire des petites animations. Incroyable !

BONNE IDEE

On peut saluer la sortie d'Art Alive, car cela met en évidence que le temps est venu d'utiliser les capacités des consoles, et leur grande diffusion, pour d'autres utilisations plus... sérieuses ?

QUELQUES BUGS

La préversion fournie par Sega présentait quelques petits défauts : aucune fonction loupe (ce qui empêche de faire des tracés précis). Mais ce qui est plus grave, c'est l'impossibilité de sauvegarder ses dessins sur la cartouche. Espérons que la version commercialisée règle tous ces petits problèmes.



Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. Ex. : Double dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade.

NINTENDO PART EN CAMPAGNE

Nintendo reprend en France l'un de ses sports favoris aux USA, le Nintendo Tour.

Le but de la manœuvre consiste à prendre un énorme camion, bourré de consoles (des NES, des Game Boy et même des Super Nintendo), et de parcourir les routes de France et de Navarre pour porter la bonne parole Nintendo tout au long du chemin. A cette occasion, un concours nationnal est organisé dans le camion pour récompenser celui qui fera le meilleur score aux trois jeux suivants : Super Mario 3, Dr Mario et Pinbot, sur un temps limité de sept secondes. Le gagnant aura droit à un voyage aux USA (Las Vegas), une Super Nintendo, une télé couleur et des jeux. Le deuxième remportera, quand même, une Super Nintendo, une télé et des jeux. De nombreux cadeaux sont prévus pour les suivants. Ça vaut le coup, non ? Voici les premières étapes du Nintendo Tour :

Parly II, le 11 mars ;
Eragny, les 14 et 15 mars ;
Paris, le 18 mars ;
Orgeval, les 21 et 22 mars ;
Villiers-en-Bière, le 25 mars ;
La Ville-du-Bois, les 27 et 28 mars ;
Orléans, le 1er avril ;
Troyes les 3, 4 et 5 avril...

Pour plus de renseignements, contactez Nintendo/Bandaï.

GAGNEZ DES 33 TOURS SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE REPORTAGE

OCEAN LES MEILLEURS JEUX POUR VOTRE CONSOLE

Nintendo & GAME BOY

KIDNAPPE! C'est à la une de tous les journaux. Le kidnappeur en reste introuvable. Est-ce possible? Le Président enlevé? Aucune hésitation: vous pensez qu'il a fait le coup - le DRAGON NINJA. Blade ou Striker, alias les BAD DUDES - c'est vous. Et c'est à vous de libérer le Président. Et si le Président est si vous êtes suffisamment DUR, plus vous trouverez facile face avec le DRAGON NINJA lui-même que vous allez devoir abattre pour arracher le Président à l'hélicoptère qui l'emporte. Alors, l'aventure d'un soir où. Mais, pour être vraiment DUR, vous allez devoir mettre en oeuvre tous les "trucs" que vous avez appris et en apprendre de nouveaux!

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

ROBOCOP TM & © 1989 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED

L'agent de police Murphy était le 32ème flic qui a été descendu à Détroit depuis que Security Concepts Inc. de l'OCP a pris la direction du commissariat. C'était l'occasion qu'attendait OCP... Ils ont pris ce qui restait de Murphy et l'ont transformé en une machine à faire respecter implacablement la loi, dotée d'un corps renforcé de titane, d'une mémoire effacée et d'une tête programmée. Cependant, ils ne pouvaient pas effacer complètement le souvenir des atroces épreuves de la mémoire de Murphy et ce dernier part à la recherche du gang responsable.

TU ES ROBOCOP DANS CE JEU. LE RESPECT DE LA LOI DE L'AVENIR!

GAME BOY Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

TM & © 1989 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

Ton équipe des forces secrètes d'élite de Navy SEALS doit sauver l'équipage d'un hélicoptère capturé par des terroristes. Leur cachette: quelque part à Beyrouth. Trouve-le, infiltre-toi, effectue le sauvetage et découvre des missiles Stinger qui ont été volés pendant que tu es en pleine action!

Et ceci n'est que le commencement. Il te faudra attaquer des navires, mettre à jour des pièges, suivre un informateur et entreprendre des missions terrifiantes.

GAME BOY

ocean

DANS 3 SUR DE L'HORLOGE, 2 1 ALL PLUGINS, 90390 SONT DANS L'ENVOIE

NINTENDO, GAME BOY AND THE NINTENDO PRODUCT SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

MADE IN

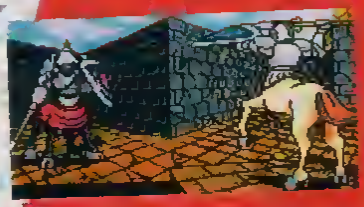
Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.
La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

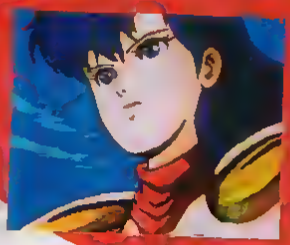
SUPER FAMICOM

Il semble bien qu'il ne pourra se passer un mois sans jeu de baston sur Super Famicom. Le dernier-né s'appelle **Rushing Beat** et reprend toutes les options du genre : combat de rue, héros variés et coups bien impressionnants. C'est pas que j'aime pas la bagarre, mais au lieu de nous submerger de combats, ce serait peut-être bien de nous offrir enfin un shoot them up sans ralentissement ! Heureusement que **Super Aleste** arrivera en avril. Avec ses beaux graphismes et son scrolling vertical, il a tout pour nous dérouiller la gâchette ; espérons seulement que l'animation suivra. Ça y est, c'est officiel : **Ultima VI** sortira bel et bien en avril. Plus qu'un mois à attendre pour les heureux Nippons (et nos rares compatriotes qui maîtrisent le japonais) ! Il faut quand même vous dire que ce soft compte parmi les plus grands jeux de rôle jamais réalisés. Des graphismes corrects sans plus mais son scénario en béton armé d'une richesse effarante en fait un killer absolu. Faut-il que Wonder, Wolfen et moi entamions une grève de la faim devant les locaux de Nintendo France pour qu'on puisse goûter à cette merveille avant un an ?

MEGADRIVE

La Megadrive n'en finit pas de distiller son lot de jeux de rôles. **Shining Force**, le dernier-né sur cartouche, s'annonce très prometteur. La sortie est prévue pour fin mars au pays du Levant, mais il faudra vraisemblablement attendre un peu plus pour jouer en anglais. Mis à part ce soft ainsi que **Stormlord**, dont nous vous parlions le mois dernier, mars s'annonce plutôt terne : des nouveautés certes, mais rien de géant à première vue. Dans la série, « la castagne, c'est fun », voici **Crude Buster** qui vient tout juste d'arriver dans les échoppes. Ce jeu de combat aux graphismes un peu sommaires à mon goût propose quelques idées marrantes : les héros peuvent par exemple s'envoyer des chars en guise de projectiles. Vous avez dit réaliste ? Dans le genre « gros lourd », **Pitfighter** prévu pour la fin du mois, devrait satisfaire les fans, même si les ceusses qui ont vu les eproms émettent de nombreuses réserves : visiblement, réaliser un jeu de baston avec images digitalisées est bien plus facile sur borne d'arcade que sur Megadrive. **Roadblasters** vient également de voir le jour à Tokyo : pas grand-chose à dire sur cette course auto destroy, si ce n'est que le jeu est toujours aussi bourrin et plus de toute première jeunesse. Enfin, il y a des amateurs, paraît-il. Toujours dans le registre pas trop intello, que diriez-vous d'un shoot them up mettant en scène des minettes ? La chose qui ne révolutionnera pas le genre, mais propose de beaux graphismes, s'appelle **Battle Mania** et sort ces jours-ci. Enfin, **Slime World**





1 : Ultima VI (Super Famicom)
2 : Rushing Beat (Super Famicom)
3 : Super Aleste (Super Famicom).
4 : Shining Force (Megadrive).
5 : Crude Buster (Megadrive).
6 : Battle Mania (Megadrive).
7 : Twinkle Tale (Megadrive).

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

8 : Nobunga and his Ninja Force (Megadrive).
9 : Gen Pei Fuma Den II (PC Engine).
10 - 11 : Twin Bee (Super CD-Rom).
12 : Valis V (Super CD-Rom).
13 : Rayxamber III (Super CD-Rom).

n'avait pas marqué son époque sur Lynx et il ne devrait pas faire beaucoup mieux sur Megadrive, vu son action vite lassante. Heureusement, les programmeurs travaillent sur quelques softs plus prometteurs que cette morne fournée de mars. Ainsi, **Twinkle Tale**, un shoot them up médiéval en vue aérienne (prévu pour juin), plus deux autres titres du genre sur Mega CD cette fois : **Nobunaga and his Ninja Force** et **Terra Forming**. Pour conclure sur une note revanchard, dans la série, « y'a pas que nous qui sommes à la traîne », nos amis nippons auront dû attendre jusqu'à maintenant pour découvrir **Toe Jam and Earl**. Rien d'étonnant à cela puisque tous les jeux d'origine américaine sortent d'abord en Europe avant de toucher les côtes asiatiques. Y'a pas d'raison que ce soit toujours les mêmes qui attendent, non ?

■ PC ENGINE ■

Il y a deux ans sortait un beat them up baroque aux sprites énormes mais au manque d'intérêt confondant. Tellement confondant d'ailleurs que j'ai oublié le nom de la chose (NDPedro : ne serait-ce Street Fighter, mon cher Iggy ?). Tout ça pour dire que, **Gen Pei Fuma Den**, sa suite sort sur cartouche ces jours-ci. Pas grand-chose à en dire si ce n'est que les personnages sont toujours aussi grands mais qu'on espère que le jeu sera plus défoulant que son prédécesseur. Quant à **Twin Bee**, c'est un shoot them up rigolo comme tout, made in Konami. Si l'actualité cartouche semble se restreindre, on ne peut en dire autant des Compact Disc. Booste par les rumeurs relatives à une prochaine commercialisation de la Duo aux States, le Super CD-Rom 2 continue en effet sur sa lancée en alignant toujours plus de titres. Taito vient d'achever **Cbuka Taisen** (renommé Cloud Master sur Master System), un jeu de tir aux graphismes trognons. **Shubibbin Man III** dont on vous parle depuis quelques numéros. Aussi fort que Rocky, Valis en est déjà à son cinquième volet. Celui-ci, qui sort ces jours-ci, n'offre rien de bien nouveau mais bénéficie des splendides graphismes et du perfectionnisme qui ont fait le succès de la série. **Side Kick Storm** devrait également être disponible sous peu : les ingrédients de ce « tchac tchac boum boum » à scrolling vertical sont classiques, mais les monstres de fin de niveau sont réellement resplendissants. Même souci graphique pour **Psychic Storm**, dont on vous avait passé une photo le mois dernier et qui sort officiellement le 13 mars. Autre jeu de tir, qui est en phase finale de développement **Rayxamber III** propose des graphismes encore plus beaux que ceux du deuxième volet. Il faudra toutefois attendre un peu pour y goûter puisque le jeu n'est qu'à moitié achevé. Egalement dans les cartons mais pas prévu pour tout de suite, **Genocide** (un titre tout en finesse !), vous propose de prendre les commandes du Goldorak de service pour une baston de boîtes de conserve. Tiens, les **Bonanza Bros** débarquent ? Malgré des couleurs plus chatoyantes que sur Megadrive, nous ne sommes pas pressés de le voir arriver. Heureusement que la sortie n'est pas prévue pour l'immédiat... Ça y est les nippomaniaques, c'est fini pour cette fois. Sayonara à tous ! ■

Iggy

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la nouvelle rubrique interne de Made in Japan, vous proposera dorénavant les mini tests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont succeptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire même de ne jamais toucher le sol français.

◆MEGA DRIVE◆

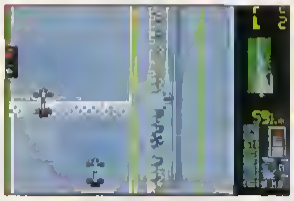
F1 CIRCUS MD

La formule 1 en direct-live sur Megadrive

Les plus avertis d'entre vous se souviennent peut-être des tests de F1 Circus et de F1 Circus 91 sur console NEC. Eh bien ! voici que la version Megadrive est sortie le mois dernier au Japon. Le jeu est pratiquement identique à la version NEC, mis à part quelques petites nouveautés intéressantes. Je vous offre une toute petite visite guidée en attendant que ce jeu arrive, un jour, officiellement en France...

DANS LA COURSE

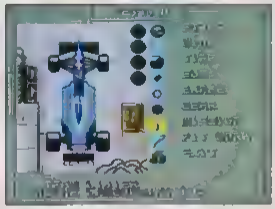
F1 Circus est une simulation de Formule 1 vue de dessus. Mais son intérêt principal, ce sont les nombreux paramètres qui sont réglables avant la course, et qui influent sur le comportement de la voiture. Ainsi, si vous sélectionnez l'option « Championnat du monde », vous commencez par choisir dans quelle équipe vous allez courir (plus vous avez d'expérience et de victoires, plus vous pourrez choisir des équipes de haut niveau). Après cela, on vous propose la première course, et l'on vous donne toutes les informations inhérentes à cette course (longueur, climat...). Quand vous avez pris connaissance de ce menu, vous avez accès au mode Setting, qui permet de préparer et d'équiper votre voiture. La taille des ailerons, la puissance des freins, la dureté des suspensions, le type de moteur et la possibilité de mettre une boîte automatique ou manuelle, vous sont offertes. Vous les modifiez, bien évidemment, en fonction de la piste sur laquelle vous allez courir. Ainsi, si la piste est mouillée, il faudra prendre des pneux pluie. Si la piste est sinueuse et peu rapide, il faut prendre les ailerons les plus grands, pour avoir le maximum d'appui aérodynamique dans les courbes (c'est comme une vraie F1 !). Bref, c'est le pied total, car cela rend le jeu très précis, et surtout, très réaliste.



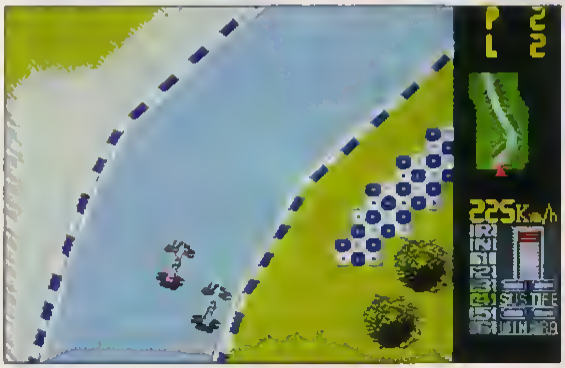
La Mc Loren est en tête... Ça vous étonne ?

BAISSE LA TETE... T'AURAS L'AIR D'UN COUREUR !

Vous l'aurez compris, F1 Circus est un très bon jeu, qui plaira surtout aux acharnés de la conduite, mais qui est tout de mêmes largement accessible à tout un chacun. L'animation est vraiment rapide et donne une bonne impression de vitesse. Seule la bande sonore est un peu faible par rapport aux possibilités de la Megadrive... Le reste, c'est du tout bon. Alors vivement qu'il arrive chez nous en distribution officielle..



C'est le moment de faire un peu de mécanique



Notez le petit plan qui vous montre une partie de la piste

EN VITRINE A TOKYO

◆MEGA DRIVE◆

BERLIN WALL

Panico-Bubble Bobbliens

Cet étrange jeu de plate-forme vient de sortir au Japon sur Megadrive. L'action ressemble beaucoup à un très vieux jeu sur borne d'arcade qui s'appelait Panic. Mais dans le même temps, les deux personnages principaux sont la copie conforme des héros de Bubble Bobble ! L'action est simple : des sortes de robots tout bizarres vous poursuivent sur des tableaux composés de plusieurs plate-formes, elles-mêmes formées de petites briques. Pour killer les robots qui vous poursuivent, vous devez casser une brique devant eux. Une fois que la brique est cassée, ça laisse la place à un trou. Il faut que le robot tombe dans ce trou pour pouvoir lui taper dessus et, ainsi, le détruire. Une fois que tous les robots d'un tableau sont détruits, on passe au suivant, dans une animation complètement pompée sur Parasol Star (le troisième épisode, d'ailleurs, de Bobble Bobble). Les graphismes de ce jeu sont sympa, l'intérêt est relatif (mais pas nul), seules les commandes sont trop lourdes pour vraiment s'amuser. Bref, c'est un petit jeu, moyennement intéressant.

L'un des points forts : on peut jouer à deux

Les boss de fin de niveau sont étonnants

◆SUPER FAMICOM◆

PRO FOOTBALL

(Super John Madden)

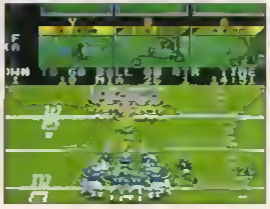
John Maddeo Football est sans cooteste la meilleure simulation de football américain jamais créée en jeu vidéo. Après avoir grandi sur Megadrive, voici que ce jeux débarque sur Super Famicom. On s'attendait à quelque chose d'extraordinaire... Eh ben... Euh...

LE MODE 7 BAFOUE

Autant vous dire tout de suite que cette version Super Famicom est carrément ratée... Alors que les programmeurs d'Electronic Arts avaient réussi une super animation en fausse 3D sur la Megadrive (et pourtaot c'est hyper dur à faire sur cette machine), ils l'ont complètement ratée sur cette console (ce qui est incroyable vu que le mode 7 avec ses rotations et ses zoom « hard » est spécialement conçu pour faire ce genre d'effets) et cela fiche tout en l'air. C'est d'autant plus dommage que le reste du jeu est fantastique. On retrouve toutes les commandes et tout l'esprit qui ont fait le succès des versions Megadrive. A commencer par l'excellent système de sélection des stratégies : trois fenêtres dans lesquelles on fait défiler toutes les attaques et défenses qui sont à votre dispositioo. Aiosi, même en mode deux joueurs, votre adversaire ne voit pas la stratégie que vous avez sélectionnée. De même, la vue sur le terrain est bien réalisée. Les joueurs sont même plus maniables et plus précis que sur Megadrive. Les graphismes sont corrects, sans plus, et la bande sonore est carrément minable pour une Super Famicom. Bref, on est déçu. Heureusement que Nintendo vient de sortir, aux USA, Super Play Action Football qui est, d'après ce que l'on en a vu, fantastique.

Bien que les graphismes soient bien, l'animation est ratee

Les menus sont toujours aussi pratiques



SUPER ADVENTURE ISLAND

Un jeu CD... sur cartouche !

SUPER FAMICOM

Voici un peu moins d'un mois que Super Adventure Island est sorti au Japon, et il est impossible d'en faire l'impasse dans cette rubrique. Ce jeu de plate-forme enchanteur rejoint la liste des produits étonnants sur Super Famicom. A la base, il s'agit d'un petit jeu tout simple, sans prétention ni coup d'éclat. Mais lorsque l'on s'installe aux commandes, on découvre quelques trésors cachés tout à fait surprenants. Et comme il mettra un certain temps avant d'arriver sur la Super Nintendo française, *Player One* vous offre une petite visite en avant-première...

Les bonus stages

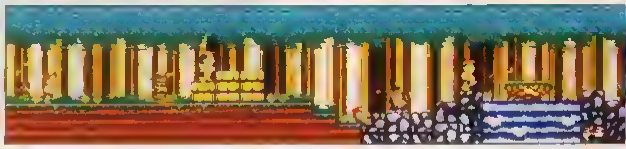
LE SUPER EN PLUS

Un petit peu d'histoire est nécessaire pour bien vous replacer dans le contexte. Il y a plusieurs années, Hudson Soft, société japonaise principalement connue pour être à la base du développement de la console NEC PC Engine et de certains de ses meilleurs jeux, crée un clone du Wonder Boy de Sega pour la console Nintendo 8 bits. Il s'appelle Adventure Island. Devant le succès remporté par cette version, Hudson Soft enchaîne rapidement par un Adventure Island II et III. Curieusement, ces jeux ne sont jamais sortis en France. Fort de cette expérience, Hudson en a donc profité pour s'attaquer au marché naissant, et déjà fort, de la Super Nintendo. C'est ainsi que naquit Super Adventure Island. Et croyez-moi, le « Super » est largement justifié !

UN SORCIER EN LIGNE DE MIRE

L'histoire de Super Adventure Island est relativement classique : tout commence par une douce soirée d'été. Le camarade Higgins, héros du jeu, roucoulait tranquillement sur

Admirez les nuages en transparence



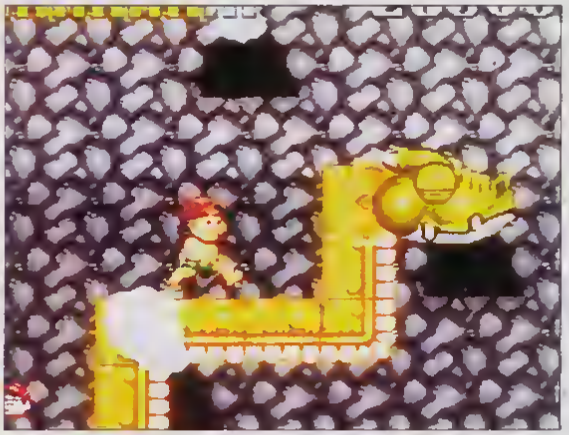
Plan déroulé du niveau 2-1

L'un des boss de fin de niveau

un rocher, aux côtés de sa dulcinée. Mais cette scène idyllique ne pouvait durer éternellement : v'là qu'une espèce de p'tit sorcier de malheur sort de l'ombre pour pétrifier la copine de notre kid à l'aide d'un sort maléfique. Triste mais résigné, il appelle un de ses copains oiseau pour l'enmener sur le chemin du sorcier. S'il y arrive, il va lui casser la tête jusqu'à ce que sa *girl-friend* retrouve une forme normale ! Et en route pour l'aventure...

POUR ETRE EN COULEURS, C'EST EN COULEURS

Après une intro de type zoom rotation « hard », on se retrouve dans un paysage paradisiaque, ce qui est normal vu le titre ! Ce qui l'est moins, c'est l'étonnante variété des couleurs, dans des tons pastel particulièrement alléchants. Le jeu se présente sous forme de levels divisés en trois stages. Un boss vous attend à la fin de chaque level. On progresse, donc, sur l'île, par petits stages, car ils ne sont pas très longs. Au départ, Higgins ne possède rien : c'est en progressant dans le jeu qu'il va trouver des armes, des fruits ou des skateboards ! Ben oui, c'est étrange, mais s'il monte sur les skates qu'il rencontre de temps en temps, il se retrouve habillé en skateboarder, avance plus vite (normal) et peut se prendre un coup sans mourir car, dans ce cas-là, il perd son skate et redevient normal. La gestion des points de vie est assez particulière et inédite. Toutes les 10 secondes, l'un de vos points de vie disparaît ! Donc, si vous ne vous dépêchez pas, ou si vous de ramassez pas les nombreux fruits qui parsèment votre chemin, vous finissez par périr par manque de point de vie ! Les armes, elles, sont plus classiques : il en existe deux types bien distincts: les haches de pierre et les boomerangs. Ces deniers sont, comme souvent, les plus efficaces. Selon le principe de l'accumulation, plus vous ramassez d'armes, plus la puissance augmente. A la fin, on se retrouve avec des boules d'énergie roses qui dégagent assez bien. Les ennemis ne sont pas très nombreux, mais il sont bien rigolos. Cela va du simple coquillage au guerrier indigène qui vous transperce de sa lance. Sans oublier les pingouins qui vous foncent dessus, les phoques gonflables ou les anguilles électriques...



Les grottes, au-dessus du serpent, crachent de la lave

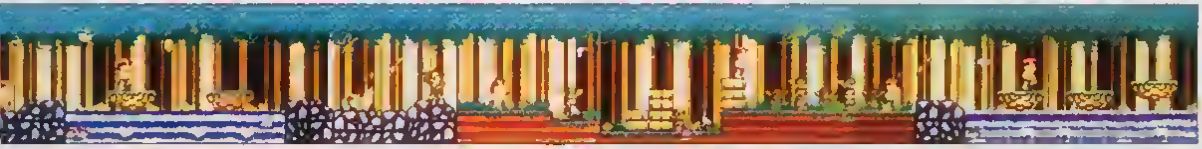
Avec toute cette faune on ne s'ennuie pas. Quant aux boss de fin de niveau, ils sont carrément pittoresques, entre statues incas et squelettes géants !

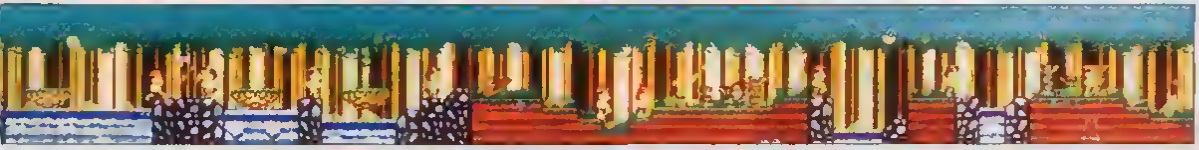
MAMMA MIA, QUE MUSICA

Le clou du spectacle, c'est certainement quand notre héros à casquette se fait avaler par une

baleine genre Moby Dick et ça mérite le détour. Mais le plus fabuleux dans ce jeu, c'est la musique : d'une telle qualité, que la première fois que j'ai branché le jeu au bureau, tout le monde croyait que j'écoutais un CD sur mon discman ! Il faut dire que le réalisme des instruments (batterie, clavier, guitare) est incroyable, on se croirait en train d'écouter MTV ! Bref, c'est le bonheur total d'autant que, même si le jeu n'est pas assez dur, il est hyper agréable à jouer... et donc à découvrir ■

« En Vitrine à Tokyo » est réalisé par Crevette





Vers

TRUCS en VRAC

Salut ! Et voici rien que pour vous la rubrique que vous attendez tous et que je vous concocte tous les mois avec amour. Encore une fois c'est une tonne de « Pass Words », de « Cheat Mode » et d'aides de jeux qui vous est proposée. Alors, lisez donc.

Franck WULBRECHT a tailé en brèche les ennemis sur sa console. Voici ses trucs.

CORE GRAFX
NINJA SPIRIT
Pour tuer le monstre du G niveau (les géants qui se multiplient) allez sur le premier rocher (le plus haut des deux) puis n'arrêtez pas de tirer ; vous le tuerez sans vous faire toucher.

CORE GRAFX
DARIUS PLUS
A la fin d'une partie, appuyez sur Select pour obtenir un continue. Vous reprendrez au niveau où vous étiez sauf à partir du niveau G où vous reprendrez toujours à ce niveau.

Olivier MENDES ne s'est pas pris d'amende et est passé par la case départ : c'est pour cela qu'il a pu nous envoyer ses trucs.

CORE GRAFX
ADVENTURE ISLAND
Voici un code qui vous emmènera directement à la fin du jeu : 9JC5 YN5 XY4N TU9.

CORE GRAFX
JACKY CHAN
Vous voulez le « Select Round » ? Le voici : faites Gauche, Droite, Bouton 2, plusieurs fois jusqu'à ce que vous entendiez une clochette, puis faites Select et Run.

CORE GRAFX
SHINOBI
Pour obtenir le « Select Sound », restez appuyé sur Select pendant l'écran de présentation.

Il a un esprit ordonné et nous a envoyé des trucs, son oom : Michel CARRE.

CORE GRAFX
JAPAN WARRIOR
Quelques codes : Niveau 4, ASTDA-CCEGAW ; Niveau 5, UWT4A-BEDJAM ; Niveau 6, W002A-FBIGA0.

Huor HOR adore non pas la Core mais la Game Boy Ah ! La rime ne va plus. Bon passons aux trucs.

GAME BOY
BATMAN
Pendant la page de présentation, faites diagonale Haut-Droite et Start pour accéder au Select Round.

Thibault VAUTIER nous a montré vraiment ce qu'il vaut avec son astuce Lynx.

LYNX
RYGAR
Pour tuer le monstre du 23e niveau, il faut lui taper sur la tête un maximum

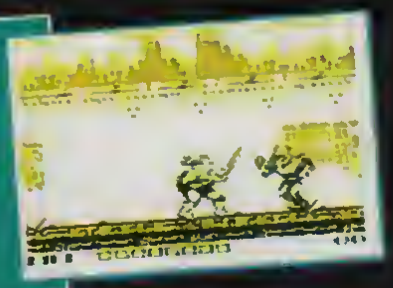
TRUCS en VRAC

Laurent CHAUMIER n'as pas chômé et nous propose ses astuces

GAME BOY

TMHT : ALL OF THE FOOT CLAN

Il existe trois stages de bonus dans le premier stage dans le tableau 1 lorsque vous arriverez devant les deux premiers bidons, sautez-les, mettez-vous derrière, frappez-les deux fois et avancez Au tableau 2, avancez jusqu'à ce qu'une grosse pierre arrive vers vous, sautez par-dessus, avancez toujours tout droit dans le mur. Au début du tableau 4, un cours d'eau passe sous un gros tuyau, allez en dessous jusqu'au cul-de-sac.



François BRISSE habite Lattes. C'est peut-être pour cela qu'il a « latté » tous les monstres connus et inconnus de sa Core.

CORE GRAFX

W-RING

Voici des aides de jeu niveau par niveau. Niveau 1 : passez par le haut, il y un ? qui vous permettra de modifier votre tir, sélectionnez « missiles » avant de le prendre, car il est très utile face au boss. Niveau 2 . le tir le plus efficace est le laser qui traverse les boules protectrices du boss vous permettant de l'atteindre plus souvent. Niveau 3 : prenez le laser car il traverse les chutes et vous autorise ainsi à découvrir les bonus cachés derrière et de détruire vos adversaires de loin. Niveau 4 : le meilleur tir est toujours le laser. Pour éviter les balles que vous lance le boss, restez bien en face de lui (vous éviterez ses tirs et vous le détruirez plus vite) Niveau 5 : utilisez un tir puissant Niveau 6 : dès l'entrée dans le niveau, prenez l'option lorsqu'elle est rouge (boule protectrice) et en haut juste avant le tunnel, il y a un ? qui vous donnera des balles qui rebondissent et qui détruisent tout sur leur passage. Niveau 7 : pour le passer prenez un tir puissant, bleu ou vert. Il existe aussi des niveaux secrets. Niveau 1 : en haut, dans le recoin formé par une épave et un rocher. Niveau 2 : restez en haut, lorsque vous arriverez à un mur indestructible ne le passez pas mais prenez le petit passage juste au-dessous. Niveau 3 : au moment ou un serpent sort de l'eau pour vous détruire, tuez-le et montez tout en haut, juste au pied de l'escalier inversé formé par les chutes. Niveau 5 : il faut être rapide, dès que vous entrez dans le niveau (tir automatique enclenché), une de vos bombes dévoilera le nveau secret en touchant le sol

Et c'est Denis ELLIOTT-COSTET qui nous a envoyé ses astuces pour la Game Boy.

GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST

Pour vaincre les monstres de la première salle, dans la place-forte, sur la première pierre, attendez que la musique change puis allez sur la deuxième pierre. Maintenant vous allez faire à la porte. Sur la suite. Le chef sortira de l'eau et vous pourrez lui tirer dessus. Il redescendra dans l'eau mais vous restez où vous êtes. Il va venir par la droite. Il va vous tirer sur vous. Tirez-lui dessus et dès qu'il est prêt à vous toucher allez vous poser sur la troisième pierre, répétez ensuite l'opération jusqu'à sa fin.

Nicolas SEBBAN cale sur plusieurs jeux mais a trouvé des astuces sur d'autres

CORE GRAFX

KICKBALL

Voici le password de la dernière équipe . OOAD.

TRUCS en VRAC

Vincent SALES a une astuce bien salée à nous faire partager.

NES

SUPER MARIO BROS II

Lorsque vous arrivez au monde 4-3, prenez la princesse. Arrivé à la première porte ne rentrez pas dedans. Il faut maintenant la mettre en appuyant sur B et A en même temps. Vous arriverez à deux autres portes.

Pierre CHATEAU a fait très fort dans ses trucs.

NES

WRATH OF THE BLACK MANTA

Lorsque dans le sol vous voyez une faille, descendez et allez sur votre gauche, tirez dans le mur plusieurs fois en position assise et vous trouverez une salle avec un Pow.

François LETEVE à la joie et l'honneur de nous communiquer ses astuces.

NES

ZELDA

Lorsque vous vous faites toucher par un esprit de mort rouge, vous perdez votre épée. Pour la récupérer, il faut vous cogner contre un esprit de mort bleue ou utiliser une potion rouge.

Stéphane JARRY (de se voir si bel en ce miroir) a eu la sympathie de nous souffler quelques trucs.

NES

TOP GUN

Pour se ravitailler, regardez au milieu du tableau de bord, il y a une croix et un tuyau. A partir de ce moment, il faut essayer en appuyant sur A pour accélérer et sur B pour décélérer, de placer l'embouchure du tuyau au centre de la croix.

Sympa **Samy MARONNIER**, il nous a envoyé une boîte de marrons glacés avec ses astuces. Non, j'rigole !

NES

FESTER'S QUEST

Pour détruire la base finale, il faut devenir invisible, aller vers le côté gauche en bas, mitrailler avec des missiles, aller à droite et détruire le haut à droite de l'ordinateur.

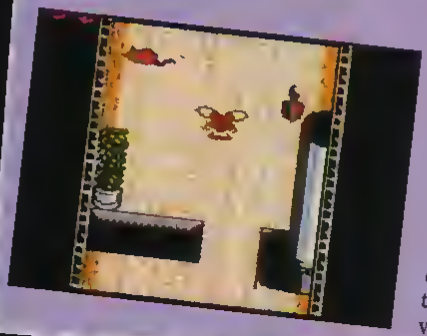
TRUCS en VRAC

Et c'est la première apparition ce mois-ci de l'homme inconnu. Mais que ferait-on sans lui ?

NES WORLD CUP

Quand vous n'avez plus de super tirs, allez dans les cages adverses et demandez le ballon. Une fois qu'il est suffisamment à hauteur de frappe, faites un retourné et vous marquerez sans problème. De plus, pour le tournoi prenez l'Argentine, c'est la meilleure équipe (ce truc ne marche pas pour les quarts de finale).

Bertrand LE BAILLY a demandé pas mal de trucs au roi qui a eu l'obligeance de les lui fournir.



NES

GREMLINS II

Voici des passwords : Stage 1-2, BVKF ; Stage 2-1, DXNH ; Stage 2-2, CGMW ; Stage 3-1 NJTD ; Stage 3-2, ZFPJ ; Stage 4-1, SHMC ; Stage 4-2, VLBB ; Stage 5-1, NXRD. Au stage 2-3 contre Mohawk, mettez-vous à droite au-dessus du petit rectangle noir, tirez en sautant et vous ne serez jamais touché.

Julien MORREEL ne nous a pas envoyé des astuces fausses mais des trucs bien réels.

NES

GOONIES II

Si vous voulez voir quelque chose dans une pièce sombre sans allumer la bougie, sélectionnez le marteau et appuyez plusieurs fois sur A.

Caroline GROS, elle, nous a concocté des big trucs

NES

METAL GEAR

Après avoir été capturé et avoir récupéré votre équipement dans le building 4, vous découvrirez qu'un émetteur a été greffé sur vous. Il s'agit d'une sorte de bip espion qui permet à l'ennemi de vous suivre à la trace. Débarrassez-vous en en appuyant sur le bouton A.

Jimmy SOK se pose souvent des questions quand il joue et c'est pour cela qu'il trouve des trucs. Alors est-ce OK, mister Jimmy ?

NES

ZELDA

Pour vaincre Dodongo, le gardien du niveau 2, donnez-lui deux bombes à manger et il mourra d'indigestion. Contre le Gleeok (gardien du niveau 4) utilisez la baguette magique en vous mettant le plus loin possible du monstre. Au niveau 5, pour vaincre Digdogger utilisez la flûte puis étourdissez-le avec le boomerang avant de le finir à l'épée. Pour vaincre Oghma au niveau 6, il faut lui tirer des flèches dans l'œil quand il a le nez qui grossit.

NES

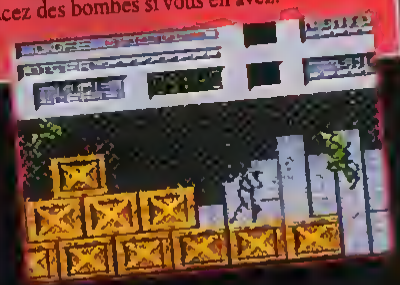
SECTION Z

Zamuza a une puissance de feu gigantesque, mais vous pouvez le réduire en cendre en lui tirant dessus lorsqu'il a la bouche ouverte. Balaba tire dans quatre directions. Utilisez votre rayon laser tridirectionnel pour le détruire.

TRUCS en VRAC

Sebastien GRADELER se fait appeler « Chef » par ses potes. Et ça ne l'empêche pas de vaincre les boss sur ses jeux.

MASTER SYSTEM
CYBER SHINOBI
(non vérifié)
Voici comment vaincre certains boss de fin de niveau Niveau 1 : sautez sur le capot du tractopelle et tirez sur le pare-brise Recommencez plusieurs fois. Si vous voulez utiliser la magie, attendez l'apparition du pare-brise. Attention ! Si vous êtes trop près de la pelle, le niveau de vie du ninjas diminue et il tombe à terre. Niveau 2 : mettez-vous à côté des missiles et donnez des coups d'épée lorsqu'ils sortent. Faites attention lorsqu'ils retombent. Niveau 4 : attendez que le loup se jette sur vous pour lui donner un coup dans la gueule. Niveau 6 : sautez lorsqu'il lance des bombes et lorsqu'il tire. Baissez-vous lorsque sa main s'étire. Lancez des bombes si vous en avez.



Fabrice LEMAIRE ne nous a heureusement pas envoyé des trucs politisés mais bien des trucs sur les jeux vidéo et c'était tout ce que l'on voulait.

MASTER SYSTEM
FIRE & FORGET II
(non vérifié)
Lorsque l'on commence une partie il y a une série de fuel puis les jumpers (robots à pattes qui sautent sans cesse), il faudra rouler à 240 km/h et ne rien faire d'autre (surtout ne pas tirer). Quand le réservoir du carburant sera presque vide, il faudra immédiatement détruire ces engins Une nouvelle série de fuel sera là pour remplir le réservoir. En utilisant cette astuce on est beaucoup plus près de la tête du convoi

MASTER SYSTEM
SUPER MONACO GP
(non vérifié)
Le moteur V12 qui monte jusqu'à 320 km/h n'est pas très commode pour les circuits où les virages sont nombreux (Portugal, Espagne, Hongrie, etc). Le Vapor V8 semble avoir une très bonne reprise lorsque l'on passe le panneau qui annonce le virage.

Benoit WATTEBLED habite un patelin très électrique et c'est de ce charmant village qu'il nous envoie ses trucs très lumineux.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(non vérifié)
Dans le 2e lac que vous rencontrerez, dés que vous apparaissez vous verrez un point d'interrogation dans une boîte. A l'intérieur se trouve une vie. D'autre part, quand vous cassez un ? si c'est un fantôme, le prochain sera une vie.

Christophe FRISCIA a eu l'extrême bonté de nous envoyer ses trucs. Mer[illegible]

NES
BUBBLE BOBBLE
(non vérifié) Voici tous les codes de ce jeu : Nv 5, BIFFB ; Nv 10, FCCCB ; Nv 15, BEJJJ ; Nv 20, AFFFB ; Nv 25, ACJJJ ; Nv 30, AGJJJ ; Nv 35, FHIG ; Nv 40, IGGGB ; Nv 45, IJEEG ; Nv 50, FHIG ; Nv 55, FCAAG ; Nv 60, FCEEG ; Nv 65, JJCCB ; Nv 70, JEEFP ; Nv 75, JAHB ; Nv 80, CCCCB ; Nv 85, CEJJJ ; Nv 90, CBJJB ; Nv 95, CBAAJ ; Nv A0, GJGBG ; Nv A5, GIAEJ ; Nv B0, GAFIJ ; Nv F6 (dernier), HEGBD

TRUCS en VRAC

Jean-Charles NESTI, lui, nous a trouvé plein de trucs sur sa Master System.

MASTER SYSTEM
POSEIDON WARS
(non vérifié)
Quand Game Over apparaît à l'écran, utilisez la manette 1 et appuyez en bas 4 fois, à droite 3 fois, en haut 2 fois et à gauche 1 fois, vous aurez droit au Continue. Avec la manette 1. Quand Start descend sur l'écran, pressez en haut 1 fois, à gauche 2 fois, en bas 3 fois et à droite 4 fois vous aurez le Sound Test.

Encore Jean-Charles.

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX
(non vérifié)
Ouvrez toujours les œufs du côté droit : ainsi vous ne serez pas obligé de courir après votre double s'il apparaît.

Jean-Charles deuxième

MASTER SYSTEM
POWER STRIKE
(non vérifié)
Pour aller très loin, prenez trois fois l'arme n°1 et tirez sans arrêt devant et sur les côtés.

Et ce n'est pas fini !

MASTER SYSTEM
QUARTET
(non vérifié)
Pendant la présentation, pressez quatorze fois pause et commencez la partie. Vous aurez un super tir. Pour avoir le Sound Test. Appuyez 4 fois sur le bouton Pause, puis mettez la manette 2 vers le haut et pressez le bouton 1, ensuite sélectionnez avec la manette 2, vers le bas. Pour choisir son tableau, même principe sauf qu'il faut appuyer 12 fois sur Pause.

Encore lui.

MASTER SYSTEM
RASTAN
(non vérifié)
Pour accéder directement au 7e niveau, allumez votre console en ayant au préalable appuyé sur Haut, bouton 1 et 2. Vous aurez de plus les continus infinis. Pour vaincre le dragon des roseaux, prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut. Pour le chef final, attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui en attaquant vers le bas.

Ou s'arrêtera-t-il ?

MASTER SYSTEM
SHANGAI
(non vérifié)
Pendant la page de présentation, pressez 10 fois le bouton Pause, selectionnez Game, puis au nouveau menu, choisissez Start Solitaire, un menu Load Stored Pattern apparaît Dans ce menu choisissez Secret Game pour un jeu secret

Toujours Jean-Charles.

MASTER SYSTEM
SAFARI HUNT
(non vérifié)
Restez en tir rapide et lorsque vous tuerez n'importe quel animal sauvage, continuez à lui tirer dessus pour gagner plus de points de bonus.

TRUCS en VRAC

Jean-Charles, et ce la fée.

MASTER SYSTEM
THUNDERBLADE
(non vérifié)
Pour passer facilement le 2e tableau du round 1, il suffit de positionner l'hélico au ras de la route de droite, juste au-dessus de la ligne blanche. Il faut n'en tuer le moins possible pour ne pas perdre de vie. Les ennemis restants, eux, ne peuvent pas vous atteindre.

Super Plays [illegible] des astuces à Super Drago et celui-ci les a [illegible]

NES
GAUNTLET II
[illegible]

MASTER SYSTEM
AFTER BURNER
[illegible]

Mehdi (moi tout) BERAHAL nous a bien gentiment envoyer ses astuces made in Master System.

MASTER SYSTEM
SPELL CASTER
(non vérifié)
Pour battre l'homme à la lutte, jetez le sort KANNON. Pour prendre la harpe sous le rocher dans les plaines, utilisez la pagaie que vous donne le passeur. Pour réveiller celui-ci, allez à la mer Shizu et demandez à la prêtresse un pot de nectar.

Mathias est un as sur sa Master System, voici ses trucs.

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX
(non vérifié)
Dans le milieu du 1er round du 2e Stage, il faut rester tout le temps en bas du jeu (au niveau de l'eau) puis prendre l'hippopotame rose, casser la pierre pour aller dans le tunnel, avancer, prendre les deux œufs, sauter et lancer trois fois Bird Fly une grotte apparait alors menant au 6-1 ou au 5-1.

Ah ! Benoît LESAUVAGE a assuré comme une brute pour trouver des astuces...

MASTER SYSTEM
RAMPAGE
(non vérifié)
Lorsque vous voyez le message Game Over, appuyez sur le bouton 2 et la direction en bas à gauche en même temps. Ainsi vous gagnerez trois nouvelles vies. Vous pouvez effectuer cette opération deux fois de suite.

Encore et toujours l'homme inconnu. Et si c'était une femme ?

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX
(non vérifié)
Juste au moment où vous vous êtes fait tuer, appuyez sur Pause et prenez de la magie vous repartirez de plus belle.

Mickaël (d'avion ?) BERNARDOT lui aussi connaît des trucs. Vous les voulez ? OK.

MASTER SYSTEM
ALIEN SYNDROME
(non vérifié)
Pour avoir les vies infinies faites : Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche et le bouton 2.

TRUCS en VRAC

Coucou, le voili que voiçà, mais qui donc ? L'homme inconnu bien sur qui nous file encore une de ses trouvailles.

MASTER SYSTEM
MALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(non vérifié) Dans le mont cave il y a un gri-gri. Pour le prendre cassez la tête de mort et un petit morceau se détachera. Ensuite laissez-vous tomber en maintenant le paddle vers la gauche et allez au fond du couloir. Un passage s'ouvrira vous menant au gri-gri.

Bruno DELPORTE nous apporte ses trucs sur un plateau.

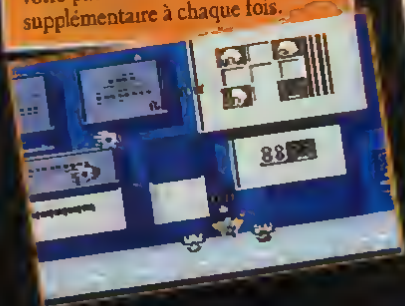
MASTER SYSTEM
FANTASY ZONE II
(non vérifié)
En plus des Blue Bottle et des Red Bottle vendues dans les shops, il y en a aussi dans le paysage. Red Bottle · Round 2, scène du shop, en bas de l'écran. Round 7, scène du Warp Rouge, en bas de l'écran. Blue Bottle : round 4, scène des montagnes en feu, au niveau du shop. Round 5, scène des footaines, sur un des jets d'eau. Round 6, 1re scène, en bas de l'écran. Pour qu'ils apparaissent, il faut faire comme pour les shops secrets.

MASTER SYSTEM
GOLDEN AXE
(non vérifié)
Pour obtenir un second continue, pendant le message Game Over, appuyez sur Haut et sur les deux boutons simultanément

Encore et toujours des astuces Master System grâce à Christophe PIERRON.

MASTER SYSTEM
SPACE HARRIER
(non vérifié)
Essayez de ne détruire que 3 ou 4 arbres pendant la première manche de bonus (round 5), un vaisseau apparaîtra sur le haut de l'écran. Détruisez-le et vous aurez 2 vies supplémentaires.

MASTER SYSTEM
SCRAMBLE SPIRITS
(non vérifié)
Pendant les manches de bonus aux rounds 1, 3 et 5, ne touchez pas à votre paddle et vous aurez un avion supplémentaire à chaque fois.



Sébastien NARBONNET habite comme son nom ne l'indique pas à Les Moines. C'est pour dire que même chez les curés on joue aux jeux vidéo.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD III IN HIGH TECH WORLD
(non vérifié)
Voici où se trouvent tous les morceaux de carte. N° 1 . Allez chez le père et appuyez sur le 1. N° 2 : chez la maîtresse, les réponses sont 3-3-1-1-2-2-1-3-1-3. N° 3 : chez les sœurs servantes Linda, Betty, Janet, Cindy, Lucie, Kate. N° 4 : dans les cuisines dans un pot sur le sol. N° 5 : dans une borloge. N° 6 : allez à la bibliothèque puis chez Barbara et retournez à la bibliothèque. N° 7 : dans une salle où il n'y a rien. A 11 h 38 ou à 13 h 45, allez le plus vite possible dans cette salle Bob et Marc seront là pour vous donner le 7e bout de carte. N° 6 : chez James mais il sera en cendre. Télephonez à Rockwell et trouvez le vite sinon vous mourez. Retournez chez James et allez en haut le plus possible en ayant l'objet qui se trouve dans le coffre.

MASTER SYSTEM
ACTION FIGHTER
(non vérifié)
A la place de votre nom tapez DOKI PEN et vous serez invulnérable

TRUCS en VRAC

C'est au tour de Master Boy le master de la Master de nous apporter ses trucs.

MASTER SYSTEM
GOLDEN AXE
(non vérifié)
Faites courir le héros et appuyez aussitôt sur 2 pour le faire sauter et aussitôt sur 1. Il prettra son glaive sous lui et [illegible].

MASTER SYSTEM
RC GRAND PRIX
(non vérifié)
Achetez d'abord les Ultra Tires et ensuite les Ultra Suspensions mais facilitent les choses.

Jean-Marcel CORNILLAC à lui aussi trouvé des astuces qu'il s'est empressé de nous communiquer.

MASTER SYSTEM
GAIN GROUND
(non vérifié)
Quand vous voyez surgir le logo Gain Ground, appuyez sur la manette en haut et sur les boutons 1 et 2 simultanément. Restez appuyé jusqu'à ce que l'écran Special Mode apparaisse. Vous pourrez ainsi choisir votre round.

C'est des cieux que Yan CELESTIN nous a envoyé ses astuces. Si c'est vrai, c'est un ange qui m'a donné la lettre.

MASTER SYSTEM
WONDERBOY II
(non vérifié)
Quand vous connaissez le labyrinthe du dernier niveau par cœur, au lieu d'acheter la cloche, achetez le rubis. Quand vous arriverez au dragon, le pouvoir du Ruby blessera grièvement le dragon, il ne vous restera plus qu'à utiliser votre magie pour le terminer.

Sylvain LEMOYNE et Dominique DEMENGE se sont mis à deux pour nous offrir non pas un caprice mais leur trucs.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III
(non vérifié)
Dans la tour du village, prenez la porte avec la serrure verte, allez à gauche, toquez et entrez, vous serez au monstre de la pyramide. Entrez dans la deuxième porte en bas à gauche dans le village, allez tout à gauche, toquez et entrez, vous serez au monstre du château chinois. Il y a un marchand de potion au fond de la jungle en bas.

Hervé VIDAL (et fines herbes) vous a concocté des astuces bien senties.

MASTER SYSTEM
DEAD ANGLE
(non vérifié)
Au lieu d'appuyer uniquement sur le bouton 1 pour faire feu, on peut appuyer sur les deux boutons en même temps. On devient alors intouchable jusqu'à la rencontre avec Robert King.

Wilfried LAFORET est sorti des frondaisons pour nous apporter ses trucs.

MASTER SYSTEM
MCKEY MOUSE
(non vérifié)
Dans la bibliothèque, après être passé dans la tasse de café et après avoir traversé les abeilles et leur plate-forme. Entre le A et le piano, sautez comme sur un monstre sur la cavité, un passage secret se découvre.

TRUCS en VRAC

Je ne ferai pas de jeux de mots sur le nom de Nicolas **LEBLANC** parce qu'après on me reprochera de faire de l'humour noir.

MASTER SYSTEM
WORLD SOCCER
(non vérifié)
Pour marquer à tous les coups, prenez le ballon quand l'ordinateur engage et shootez. Le ballon arrivera à quelques centimètres du gardien. Ensuite prenez le ballon, mettez-vous à un centimètre du but et tirez.

MASTER SYSTEM
WORLD GAMES
(non vérifié)
Pour rester sur le taureau, appuyez en bas à gauche et appuyez toujours sur les deux boutons.

Et c'est grâce à **Emmanuel BREZEKY** que la plupart d'entre vous connaîtront des nouveaux trucs.

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
(non vérifié)
Dans le deuxième sous-sol de la forêt enchantée, au lieu de jeter la pierre sur la chenille, attendez qu'elle arrive jusqu'au mur puis sautez sur elle. Alors un coffre surgira et vous servira à traverser la paroi pour accéder à deux autres coffres.

Laurent (dez-vous, vous êtes cernés) n'as pas donné son nom mais ses astuces. Eh bien, vaut mieux ça que le contraire !

MASTER SYSTEM
GOLVELIUS
(non vérifié)
Voici où sont les repaires des démons · N° 1 . sous un arbre entre deux colonnes de pierre. Pour y accéder, il faut tuer des abeilles ou des serpents. N° 2 : sous une pierre bleue, dans un tableau ou plusieurs pierres bleues sont disposées géométriquement Frappez sur une pierre du bas avec l'épée. N° 3 : suivez le ruisseau en le remontant. L'entrée de la caverne se trouve sur la rive gauche du ruisseau tout en haut. N° 4 : sur une petite île dans le marais, sous une pierre verte. N° 5 : sur une île. Il faut briser une des pierres indestructibles et la caverne apparaît. N°6 . en dessous du ruisseau le plus à droite Vous verrez une montagne vous barrant la route, mais la rivière continue. Tuez des adversaires pour voir la caverne N°7 : dans la forêt d'Heidi à l'endroit où il y a des Korenda noirs Il faut en tuer au moins deux pour que la porte de la caverne s'ouvre.

Gabriel DUTILLEUX est vivement remercié par la rédaction pour nous avoir envoyé ses astuces.

MASTER SYSTEM
CYBORG HUNTE
(non vérifié)
Si vos compteurs sont vides et qu'il y a un point Life ou PP, entrez dans l'ascenseur le plus proche, ressortez sur le même palier et prenez à nouveau le point, faites-le jusqu'à ce que votre compteur soit remonté à fond (ça marche également avec les bombes).

Hips ! C'est **Florin JUVIN** qui nous offre un litre de vin Euh, qui nous offre ses astuces. Hips !

MASTER SYSTEM
DEAD ANGLE
(non vérifié)
Pour parvenir à bout du lanceur de grenades, il suffit de tirer dans les grenades pour les dévier ou pour les éclater, puis de tirer sur le lanceur

TRUCS en VRAC

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Comment ça, c'est pas fini ? Et pourquoi donc ? Homard à l'américaine ? Ah ! Crevette à la rescousse. OK, c'est pas fini. Cher Crevette, c'est à toi.

Eh, salut les kids ! j'ai deux ou trois petits trucs que m'ont soufflés mes p'tits camarades à l'oreille . Vous m'en direz des nouvelles ! On commence par le truc de l'année sur Sonic.

Voici un truc tellement génial, qu'on a décidé d'offrir un abonnement gratuit à son auteur ! Eh oui ! **Benjamin PERAY**, c'est à toi que revient cet honneur. Il faut dire que l'on a vraiment craqué sur cette astuce démoniaque
Vous allumez votre Megadrive. Dès que Sonic surgit à l'écran, appuyez sur Haut, relâchez, appuyez sur C. Puis appuyez sur Bas, relâchez, appuyez sur C. Appuyez sur Gauche, relâchez. Appuyez sur C Appuyez sur Droite, relâchez, appuyez sur C Dès que vous entendez un petit son de cloche, appuyez sur A et Start. Restez appuyé sur A. On se retrouve dans le jeu. Quand on appuie sur B on se transforme en anneau Sur A on change de forme. Sur C, on trouve plein de trucs bizarres. Autres options : Pause + A = RESET, Pause + B = jeu ralenti, Pause + C = image par image.
Dorénavant, tous les trucs exceptionnels et inédits gagneront un abonnement ou d'autres cadeaux Mais il faut vraiment qu'ils en valent la peine. A vos paddles !

Ce ne sont pas des trucs de p'tit joueur que **Pierre-Marie PETIT** nous a envoyés, loin de là.

MASTER SYSTEM

FANTASY STAR
(non vérifié)
Il existe un moyen d'échapper à tous les ennemis de ce jeu. Pour cela, utilisez une baguette magique que vous trouvez dans un magasin à Skeur sur Thezoris. Equipez Noah d'une de ces baguettes en tant qu'arme et achetez-en une en plus Puis, lors des batailles, sélectionnez la baguette dans le menu Items. Ce truc fonctionne pattout dans le jeu sauf quand les directions sont bloquées ou lorsque vous affrontez d'importantes créatures comme Medusa ou Lassic.

MEGA DRIVE

MOONWALKER
(non vérifié)
Pour abattre les ennemis de fin de niveau il faut utiliser : Rd 1-1 : la danse. Rd 1-2 : étoile magique et danse. Rd 1-3 : étoile magique et chapeau. Rd 2-1 : la danse. Rd 2-2 : étoile magique. Rd 2-3 : étoile magique, ne s'occuper que du chien blanc. Rd 3-1 : la danse. Rd 3-2 : étoile magique pour tous Rd 3-3 étoile magique, ne s'occuper que d'un seul monstre à la fois. Rd 4-1 : étoile magique Rd 4-2 : étoile magique. Rd 4-3 : étoile magique. Rd 5-1 : étoile magique Rd 5-2 : étoile magique. Rd 5-3 : rien de plus facile avec le robot.

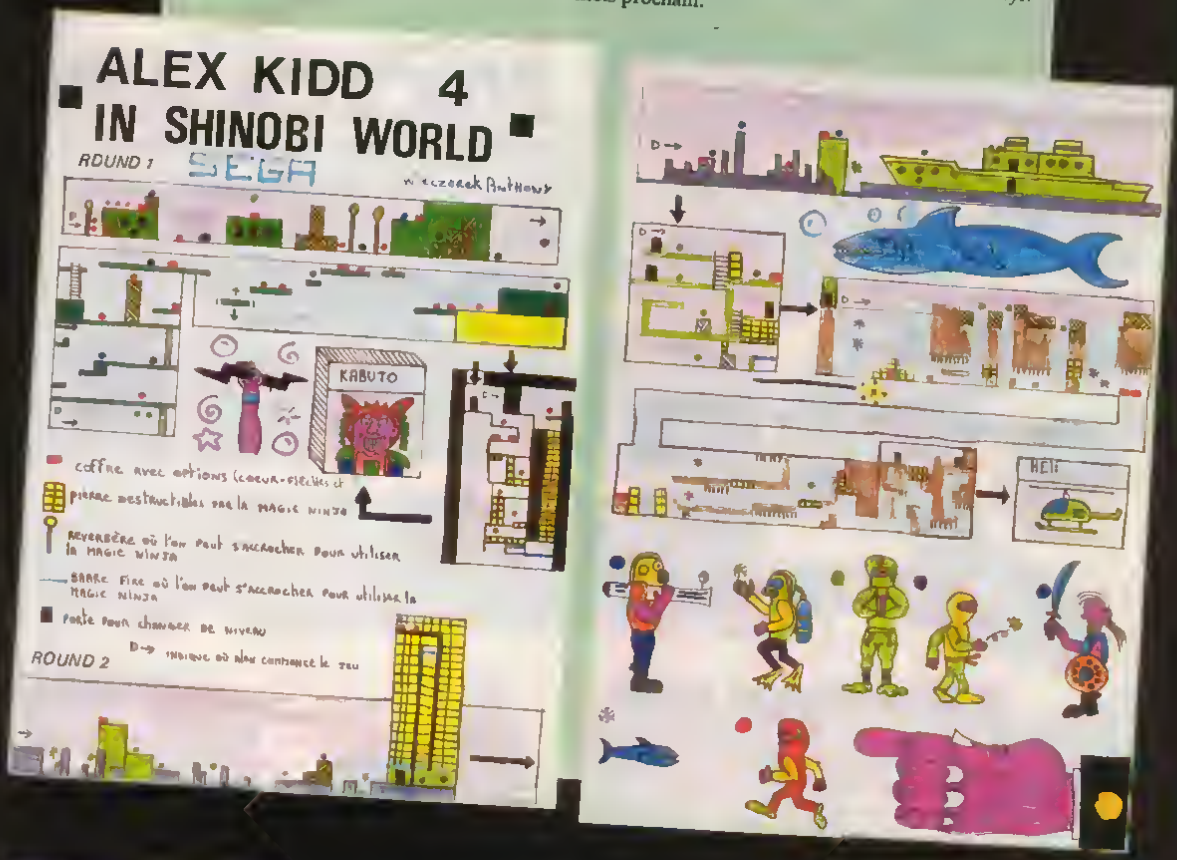
PC ENGINE

FINAL MATCH TENNIS
On change complètement de registre, avec un petit truc moins impressionnant, mais tout aussi sympa.
Pour obtenir un niveau de difficulté plus élevé sur Final Match Tennis, il faut exécuter les commandes suivantes Appuyez sur le bouton 2 Maintenez-le appuyé et pressez Select. Tout en maintenant ces deux boutons, pressez 10 fois sur direction Droite et 4 fois sur direction Gauche. Vous pourrez ainsi sélectionner un niveau de difficulté compris entre 1 et 5. Et on remercie **Cyril DUPONT**, qui nous l'a fait parvenir.

TRUCS en VRAC

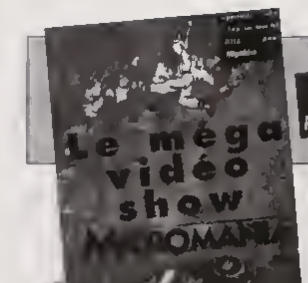
LE PLAN DES LECTEURS

Mais ce n'est pas tout, il reste le plan du mois, avec un petit plan tout mignon, haut en couleurs, qui nous vient du camarade Anthony Wieczorek qui habite à Wasquehal. Anthony, tu gagnes un abonnement d'un an à *Player One*. J'en profite d'ailleurs pour rappeler que pour élire le Plan des Lecteurs, on tient autant compte de la qualité graphique du dessin (de belles couleurs, un dessin propre et précis) que de l'intérêt du jeu (grand hit, plan inédit, levels spéciaux). Je précise aussi que ce n'est plus la peine d'envoyer des plans de Zelda I et II ou des Tortues Ninjas, car on ne retient pas ceux qui sont déjà passés dans *Nintendo Player* ou dans les plans et astuces de *Player One*. Bonne chance à tous, et rendez-vous le mois prochain.



Rubrique réalisée par Homard et Mazda Fra

Tout les Trucs en Vrac Sega ne sont pas vérifiés, si vous rencontrez le moindre problème, contactez donc la Hot Line Sega au 40-27-09-09.
Pour nous écrire, envoyez vos trucs à · Wonder Fra, « Trucs en Vrac » Player One, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux



99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

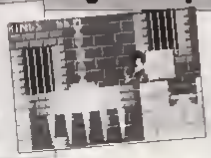
LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux



1290F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

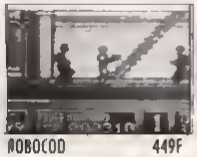
MICROMANIA

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS

LES HITS MEGADRIVE

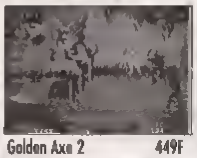
Road Rash 449F

DONALD DUCK Q S 449F


ROBOCOD 449F

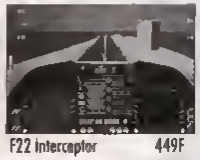
Rolling Thunder

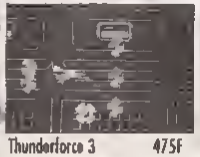
John Madden 449F

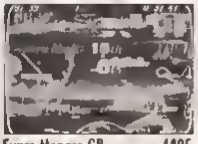

Golden Axe 2 449F

Street of Rage 449F

Lakers VS Celtic 449F


F22 Interceptor 449F


Thunderforce 3 475F


Super Monaco GP 449F

Mickey Mouse 449F

EA Hockey (Simulation) 449F

NOUVEAU

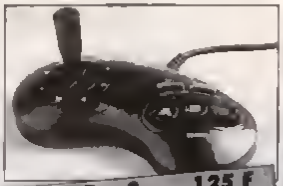
295F

Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

La Manette seule 145F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	O Vionto (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Donjons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

TOK!
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Resistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Volis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vapor Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of War/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Les tableaux complets d'une modèle non présent. Dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU à NICE

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ratande des Mirairs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf ...

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

PL 18 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Precisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél.

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration / Signature

Reglement Je joins ☐ Cheque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Reflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

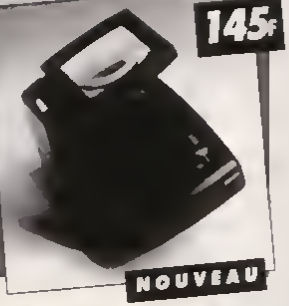
- Joe Montana (Football Américain)
- Golden Axe (Arcade)
- Spiderman (Arcade)
- Chess Master (Echecs)
- Axe Battler (Aventure)
- Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F



NOUVEAU

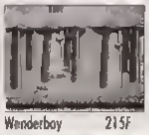
T O P G A M E G E A R

Sonic Hedgehog (Plateforme)

Mickey Mouse 245F

Shinobi (Arcade) 245F

Super Monaco GP 245F



Wonderboy 215F

Out Run 245F

G Loc 245F

Donald Duck (Plateforme)

Halley Wars 245F

Space Harrier 3D 245F

Dragon Crystal 245F

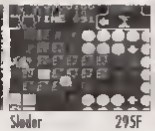
Loaderboard 245F

Factory Panic 215F

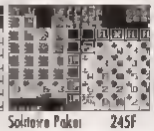
Put and Putter 215F

Ninja Gaiden (Arcade)

Devilish 245F



Slider 295F



Solitaire Poker 245F

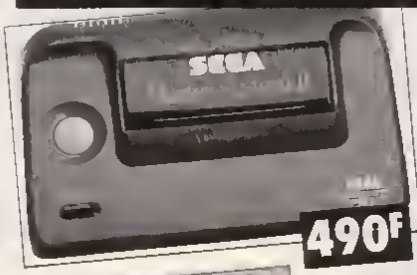
Psychic World 215F

Pacmen 245F

Ghostbusters Saga 325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Asterix	345F	Heroes to Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Endura Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd	
+ Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

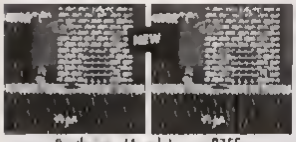
PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

LES NEWS

Prince of Persia (Action) 275F

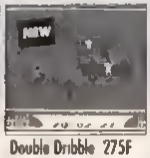


Beetle juice (Arcade) 275F

Days of Thunder (Auto) 275F

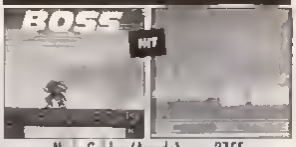
Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F

Addams Family 275F



Double Dribble 275F

LES HITS



Ninja Gaiden (Arcade) 275F

Double Dragon 2 (Arcade) 275F

Robocop 2 (Action) 275F

The Simpsons (Arcade) 275F

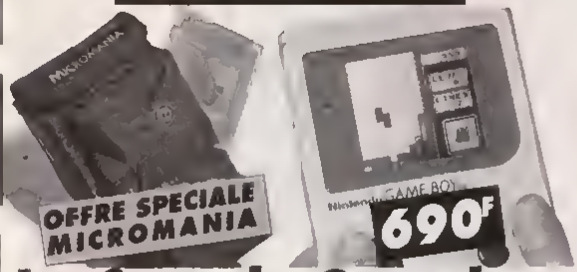
Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A PARTIR
DE 145F

A PARAITRE
- Super Kick Off (Football)
- Hudson Hawk (Arcade)
- Pyramids of RA
- Soccermania (Foot)
- Megaman 2 (Plateforme)
- Cycle Grand Prix (Course Moto)

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



OFFRE SPECIALE MICROMANIA

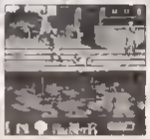
La Console Gameboy
+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo

Rogger Rabbit 275F

Bugs Bunny 2 275F

Battle Toads (Arcade) 275F

NBA All Star Chal. 275F


Puncher 275F

World Cup Soc. 245F

Dick Tracy 275F

Final Fantasy 2 345F

Final Fant. Adv 345F

Marble Madness 275F

Pacman 245F

BC Pro Am 215F

F1 Boco 275F

Mickey Dang Ch 275F

Megaman 275F

Castlevania 2 275F

WWF Super Stars 275F

Blades of Steel 275F

Northstar Ken 275F

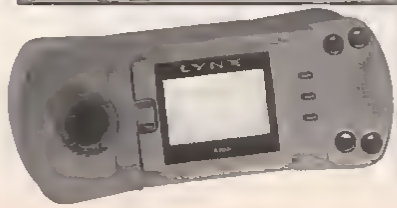
LIGHT MASTER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

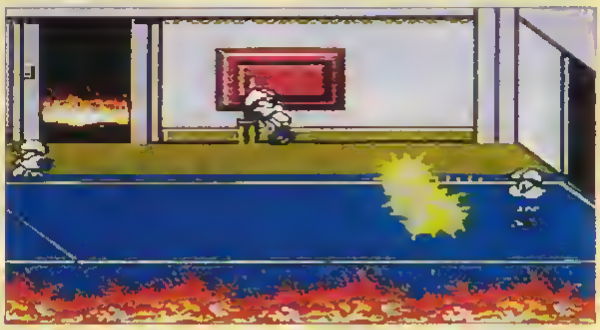
La LYNX II 790F
La portable couleur de Atari (seule)



			Hard Driven	320F	Robo Squash	270F
			Electrocop	270F	Rampage (Arcade)	290F
			Slime World	270F	Blue Lightening	270F
Ninja Gaiden	270F		Rygar (Arcade)	320F	Chip Challenge	270F
War Birds	270F		Gauntlet (Arcade)	270F	Gates of Zendocon	270F
Checkered Flag	320F		Zarlord Mercenary	270F	Shanga (Réflexion)	270F
Turbo Sub	320F		Paperboy (Arcade)	270F	Klax (Réflexion)	320F
Viking Child	320F		Xenophobe	270F	Road Blasters	320F
Robotron	320F		Pacland	320F	Block Out	270F
STUN Runner	320F		Cyberball	320F	Ishido (Aventure)	320F
Scrapyard Dog	320F		Miss Pac Man	250F	Bill and Ted's	320F
			APB (Arcade)	320F	Golf	320F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE



Un nouveau plat: la tortue grillée !

La perceuse de Shredder sort du sol

La NES accueillera, en avril, les Tortues Ninja pour la deuxième fois... Vive le Pizza Power !

La première version des Tortues Ninja sur Nintendo avait marqué un véritable événement. Il faut dire que cette cartouche combinait le plaisir de pouvoir contrôler les quatre héros verdâtres les plus célèbres du moment, avec un jeu de bastoo qui manque un peu d'originalité. Heureusement qu'il y a les Tortues, sinon..

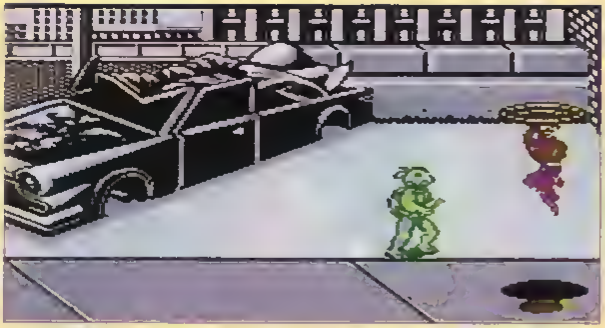
HISTORIQUE

Les Ninja Turtles sont nées de l'esprit un peu fou de deux Américains géniaux : Kevin Eastman et Peter Laird. C'est au cours de soirées très arrosées qu'ils eurent l'idée farfelue de faire une bande dessinée mettant en scène quatre tortues domestiques qui, après être tombées dans une glu radio-active, suivent la croissance normale d'un être humain. Elles sont douées de la parole, mais gardent leur aspect d'origine, vert avec une carapace ! Elevés par un maître Ninja qui, lui, a l'aspect d'un rat (!), elles sont prêtes à affronter leur ennemi héréditaire... L'infâme Shredder. Elles sont prêtes, surtout, à envahir le monde sous toutes les formes possibles et imaginables. Tout commence par de sublimes épisodes de bande dessinée dans lesquelles les Tortues se battent avec une violence rare (elles éclatent tout ce qui bouge, décapitent leurs ennemis, les transpersent de leur sabre...) et où les histoires sont pleines de haine et de sang. C'est ainsi que Laird et Eastman se les représentent, mais cela ne va pas durer. Devant le mini succès de leur BD (ce type de BD s'appelle les « comics book » aux USA), de grands producteurs de TV vont s'y intéresser. Ils rachètent les droits à Eastman et à Laird et produisent le dessin animé que vous connaissez tous. Dans l'aventure, les Tortues ont perdu tout l'esprit de violence de leur origine ; c'est dommage, mais c'est ce qui a permis qu'elle soient connues et diffusées dans le monde entier. Depuis, c'est le plein succès avec deux films au cinéma, des tonnes de versions différentes en BD, des jouets par milliers, des concerts et des jeux vidéo (ordinateurs, bornes d'arcade, Game Boy et NES). Et cela continuera l'année prochaine avec le troisième épisode sur NES et une version Super NES...

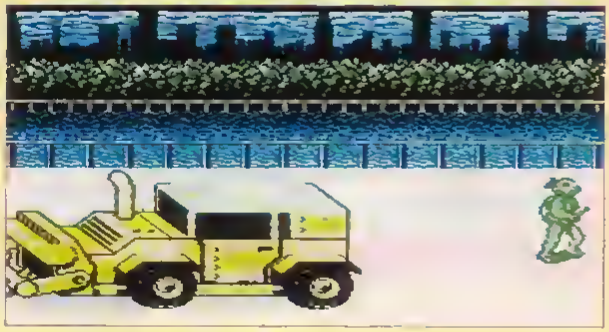
jeu d'une qualité irréprochable. Mélange d'action et d'aventure, il se caractérisait par des astuces très intelligentes et des bastons suffisamment difficiles, pour vous passionner pendant de très longs mois. Avec cette suite, retranscription sur console de la borne d'arcade des Tortues, on change radicalement de style avec un bête

DOUBLE TORTUE

Ce nouvel épisode n'est autre qu'un beat'em up classique du type Double Dragon, mais beau-



Certain ninjas sortent des égouts



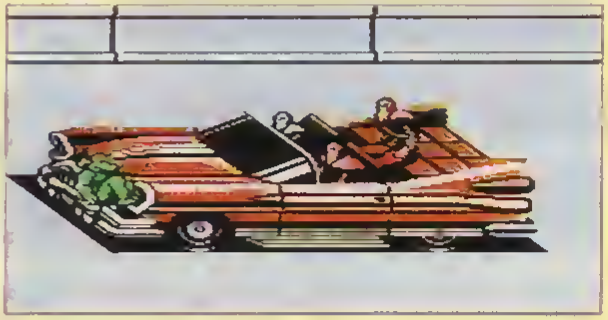
Attention de ne pas se faire renverser par le chasse-neige

coup moins... sophistiqué ! Certes il est possible de jouer à deux, mais il n'existe aucune option pour pouvoir se frapper l'un et l'autre. L'autre gros problème provient des coups : ils sont limités à leur plus simple expression. Autant dans Double Dragon (ou les autres jeux de ce type) il est possible de donner des coups de genou, de faire des pirouettes ou des prises de catch, autant dans Tortues Ninja II vous devez vous battre avec deux malheureux coups ! Oui, vous avez bien entendu, il n'y a que deux coups à votre disposition ! Soit vous sautez (en appuyant sur l'autre bouton, votre Tortue retombe les pieds en avant), soit vous donnez un coup avec l'arme de votre Tortue (sabre, nunchaku, bâton ou sai), que vous gardez pendant tout le jeu. Bref, ça limite nettement les possibilités. Résultat, les bastons ne changent pas du début à la fin, et c'est répétitif au possible.

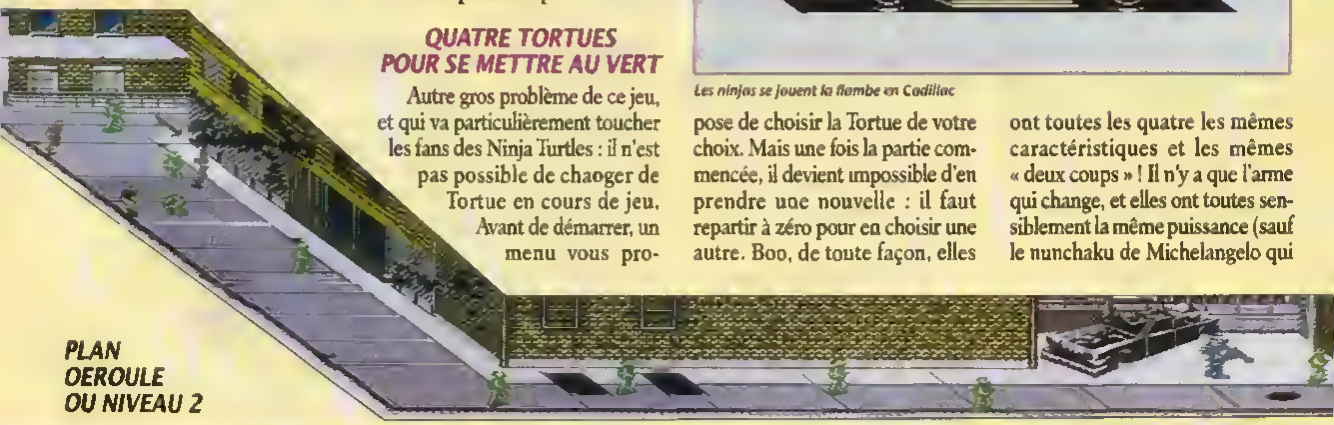
QUATRE TORTUES POUR SE METTRE AU VERT

Autre gros problème de ce jeu, et qui va particulièrement toucher les fans des Ninja Turtles : il n'est pas possible de changer de Tortue en cours de jeu. Avant de démarrer, un menu vous propose de choisir la Tortue de votre choix. Mais une fois la partie commencée, il devient impossible d'en prendre une nouvelle : il faut repartir à zéro pour en choisir une autre. Bon, de toute façon, elles ont toutes les quatre les mêmes caractéristiques et les mêmes « deux coups » ! Il n'y a que l'arme qui change, et elles ont toutes sensiblement la même puissance (sauf le nunchaku de Michelangelo qui

Même les tortues font du skate-board !

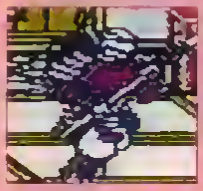
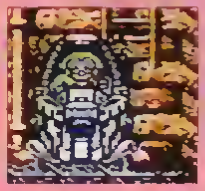


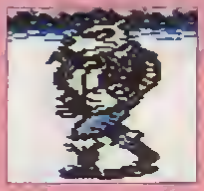
Les ninjas se jouent la flambe en Cadillac

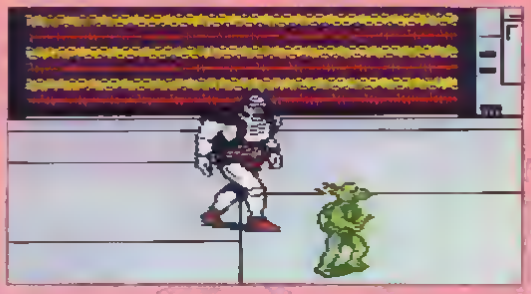


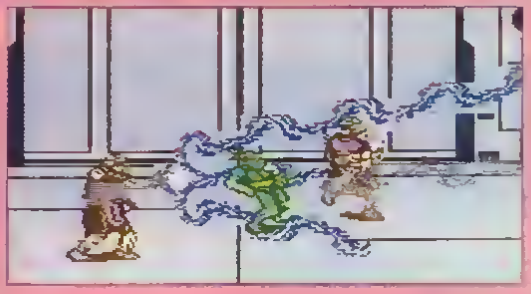
PLAN DEROULE DU NIVEAU 2

LES BOSS

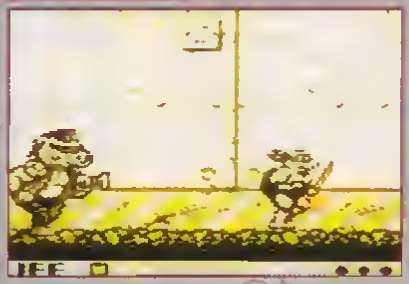


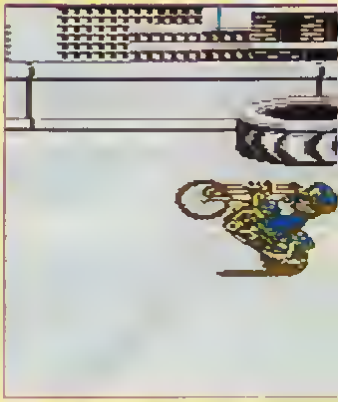

Krang


Shredder

LES AUTRES VERSIONS

Tortue Ninja 1 sur NES


Ninja Turtles sur Game Boy


Vieux motard que jamais !

est un peu plus pratique, mais la différence est si infime ..) : cela aurait été plus sympa de pouvoir jongler entre les différentes Tortues, comme dans le jeu précédent, et comme dans la version Game Boy. Cela aurait rajouté du piment.

ASTUCE

Pour bien s'en sortir, il faut utiliser le **coup sauté** à outrance, et donc apprendre à le maîtriser. N'hésitez pas, en cours de saut, à changer de direction ou à donner le coup de pied au dernier moment. Une fois que vous êtes en l'air, vous pouvez attendre, pour l'activer, d'être un peu retombé. Ainsi, vous atteindrez des ennemis qui sont près de vous, ou vous passerez sous les balles de ceux qui tirent en l'air... Pensez-y !

LES « TORDUES » NINJA

Deux autres éléments déçoivent quelque peu. D'abord, les tableaux sont désespérément linéaires. On avance, on avance dans de longue bandes de décors

Les bomber ninja

Alors, OK, les graphismes sont relativement corrects (bien qu'ils soient un peu simples, comparés aux dernières réalisations sur NES), mais c'est toujours la même chose tout au long des 7 levels. Les seules originalités se comptent sur les doigts d'une main : un coup le décor horizontal devient, pour quelques cours instants, sinusoïdal, un coup une bagnole du décor vous passe devant les yeux dans une animation bizarre... Et puis on retombe dans les trucs classiques genre pieux qui sortent du sol ou faisceau laser qui bloque le passage. Bref, rien de très excitant. Autre élément décevant, les ennemis ! Alors là, je ne m'étendrai pas, mais y'a de quoi dire ! Ça commence par des sortes de Ninja bidons, qui font toujours les mêmes actions et qui reviennent par intervalles réguliers jusqu'à la fin du jeu (on démarre dans les rues de New York, puis on passe dans les égouts ; ensuite on

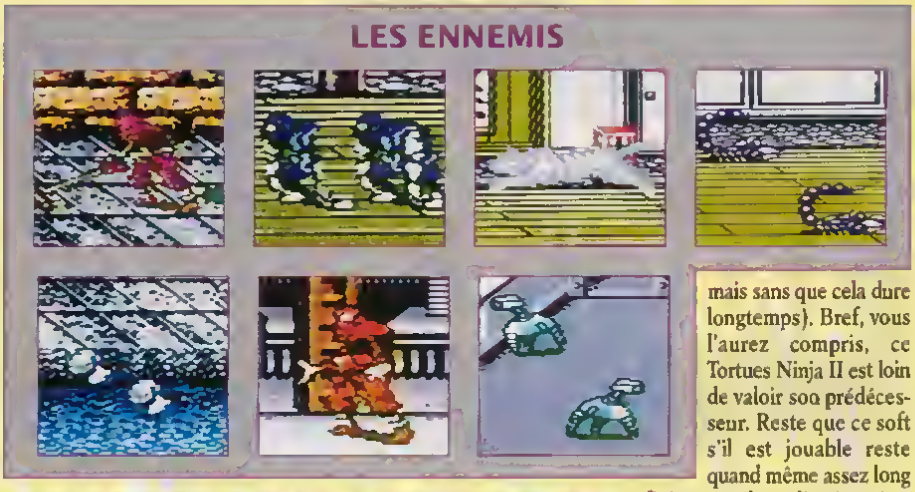
grimpe sur les ponts et on finit dans le technodrome au level 7). Et tous les autres types d'ennemis se battent exactement comme eux : pire, ils ne sont pas beaucoup plus forts.

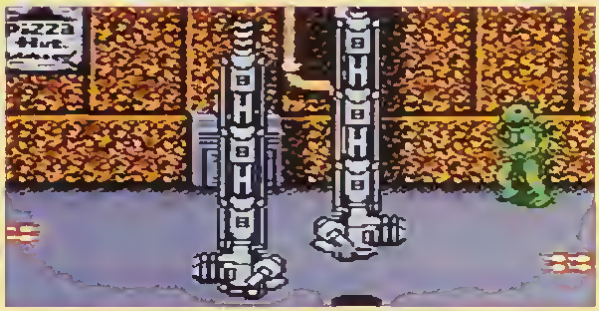
COWABUNGA ?

En fait, seuls les boss de fin de niveau posent des problèmes. Et en plus, ce n'est pas qu'ils soient très durs, mais ils sont longs à avoir, et on perd par fatigue et par lassitude (je déteste ça, je préfère des boss très compliqués à avoir mais sans que cela dure longtemps). Bref, vous l'aurez compris, ce Tortues Ninja II est loin de valoir son prédécesseur. Reste que ce soft s'il est jouable reste quand même assez long à finir et que la réalisation n'est pas trop bâclée (hormis des clignotements de sprites à répétitions, à la limite du supportable). Et s'il est indispensable pour les inconditionnels des Ninja Turtles, il est loin de l'être pour les autres.. ■

Crevette, l'ami des petits (cela faisait longtemps, huh ?)

LES ENNEMIS





Attention à ces laser mobiles

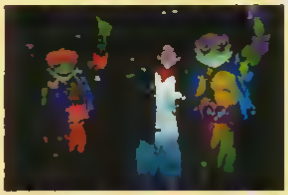
Il faut délivrer Splinter

LES TORTUES AU COMBAT

En mode deux joueurs

Le saut

Le coup de pied



Les Tortues avec au centre Crevette à gauche Matt dans le noir (Nintendo Player)

69%

EN RESUME

NINJA TURTLES II

- Console : NES
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 50 % (clignotements)
- Son : 89 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 60 %

Le niveau de la lave monte à toute vitesse

Quand le roi du kung-fu s'adonne à la machette sur NES... La concurrence rit jaune !

Bien que n'étant pas aussi célèbre que le regretté Bruce Lee, Jackie Chan reste le seul représentant vivant du **kung-fu** et d'une certaine tradition du cinéma oriental. Pour ceux qui le connaissent mal, il faut expliquer que les films de Jackie combinent baston, situations burlesques et cascades incroyables. Intégrer tout cela dans un jeu vidéo n'était pas une tâche facile, mais Hudson Soft, l'éditeur japonais très connnu des possesseurs de console NEC PC Engine, s'en est sorti avec les honneurs... Le résultat est carrément « béton » !

JACKIE QUI ?

Le scénario ne manque pas d'exotisme. Jackie Chan et sa sœur jumelle, Joséphine, étaient les meilleurs combattants de kung-fu chinois : mais voilà, sans malheur, les jeux n'auraient plus aucune raison d'être... Ici, le malheur se personnalise sous la forme de The Sorcerer, un infâme **magicien** qui use de son pouvoir pour terroriser le peuple et, surtout, pour kidnapper la sœur de Jackie (ça, c'est du scénario !). Le camarade Chan doit, donc, partir à la rescousse de sa frangine chérie, et se battre contre les mutants du sorcier maléfique... Seul le dieu Kung-Fu peut lui sauver la vie.

BANZAÏ

Comme vous pouvez l'imaginer, ce jeu n'est autre qu'un bon vieux **beat'em up** (jeu de baston) de derrière les fagots. Histoire de se soigner quelques complexes d'infériorité, on prend la place de Jackie Chan. Et ce qui impressionne au premier abord, c'est la jouabilité, proche de la perfection. Le personnage répond au doigt et à l'œil (ce qui est la moindre des choses pour donner des coups de pied !). Jackie possède plusieurs coups. Le plus simple est le coup de poing. Pratique pour les combats rapprochés. Autre coup, utilisable dans les mêmes conditions, le pas chassé. On se baisse, on appuie sur le bouton de tir du paddle et la jambe se déplie telle une fusée pour faire vaciller l'adversaire. Le meilleur, enfin, reste le coup sauté, permettant de frapper en plein saut. Vous aurez droit à de nouveaux coups en récoltant les

Un des bonus stage : Influence casse-briques très forte

Un boss de fin de level

Jackie Chan n hesite pas à se confronter a un tigre

bonus de magie. Pour les avoir, il suffit de mettre un grand coup de tatane dans les malheureuses grenouilles rencontrées de temps en temps sur le parcours. Selon le bonus, on obtient la possibilité d'utiliser un **roulé-boulé** ou un retourné assez violent. Mais vous ne pouvez pas en user à volonté puisqu'un compteur indique le nombre de coups restant. Sinon, en faisant appel à la magie (lorsqu'on laisse le bouton de feu appuyé) on peut envoyer des flèches d'énergie qui causent bien des dégâts chez les ennemis. Il faut préciser aussi que les grenouilles offrent, quelquefois, des points de vie supplémentaires, sous forme de bols de riz. Pour ce qui est de l'action, Jackie Chan n'en manque pas. Le niveau est assez élevé, et une partie vous attaque sérieusement les nerfs. Outre les éléments de baston classiques comme les ninjas, les mutants ou les rats qui vous attaquent de front, on doit également faire face à des bêtes volantes. Notons qu'il faudra particulièrement se méfier des oiseaux de feu, bien « hard » à choper et qui vous retirent des points de vie à vitesse grand V ! C'est d'autant plus ennuyeux que les levels sont particulièremeot longs ! Et ce qui rajoute encore à la qualité du jeu, c'est leur longueur, même si la monotonie ne vous guette jamais. Le paysage évolue sans cesse, plein d'ennemis différents se succèdent et l'on emprunte des passages dignes des meilleurs jeux de plate-forme, aux beat'em up habituels. Non, on ne s'ennuie pas une seconde. Et comme les ennemis arrivent au bon moment pour vous polluer la vie, on est toujours sur la brèche. A la fin de chaque level, classique, un monstre vous attend. Et il ne s'agit pas de prendre trop de vies pour le tuer, car vous n'avez que quatre « continues » à votre disposition. Pour finir, signalons que, comme dans Adventure Island (un autre jeu Hudson sur Nintendo, mais qui n'est jamais sorti en France), si vous sautez à certains endroits, vous faites apparaître une petite étoile qui vous emmène dans un bonus stage.

Mister Pic à glace

IMPRESSIONNANT

Avec ce jeu, la NES prouve qu'elle a encore de **beaux jours** devant elle. Des graphismes fabuleux pour cette console, une jouabilité à toute épreuve, une animation sans reproche et une bande son accrocheuse... Que demander de plus ? En tout cas, on peut le dire, c'est un méga jeu ■

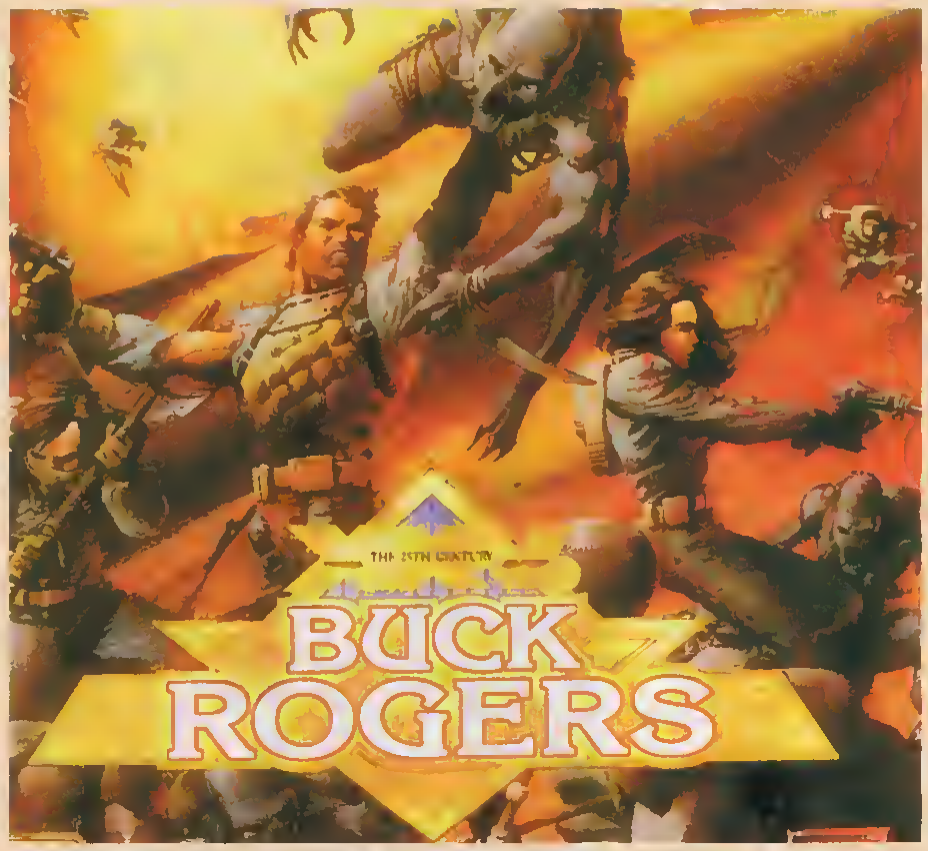
Crevette, le kung-fou

94%

EN RESUME

JACKIE CHAN ACTION KUNG-FU

- Console : NES
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 96 %
- Animation : 90 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 91 %



Dialogue qui tue : « Bi-di-bi-di-bi-di », fit le robot en attaquant Buck Rogers. « Wizz-wizz », lui répondit le laser double pulsar à neutrons renforcés.

Ah la la, ces Terriens ! Toujours les mêmes... Ils ont colonisé la Lune, Vénus et Mars et ils se chamaillent quand même pour la domination de la Terre (c'est un vieux phantasme). Mais certains Terriens sont plus méchants, cruels et barbares que les autres et c'est contre ceux-là que vous vous battez.

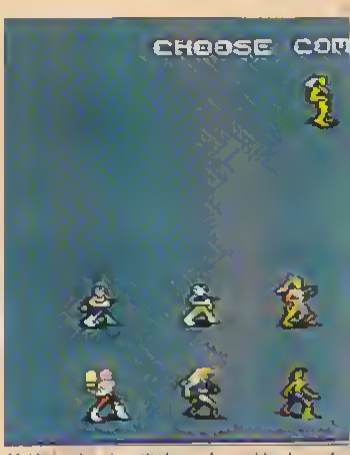
N'hésitez pas a tirer les des plusieurs fois pour obtenir les taux de qualité les plus elevés

ÇA RECRUTE DUR

La première chose à faire dans ce jeu, c'est former son équipe : choisissez la race, le métier et les talents de chacune de vos recrues puis l'apparence physique qui, à votre avis, lui sied le mieux grâce à une sorte de « banque de sprites » ; option inédite et very sympathique. Après ces préliminaires, vous êtes enfin prêt à affronter les dangers d'une véritable mission.

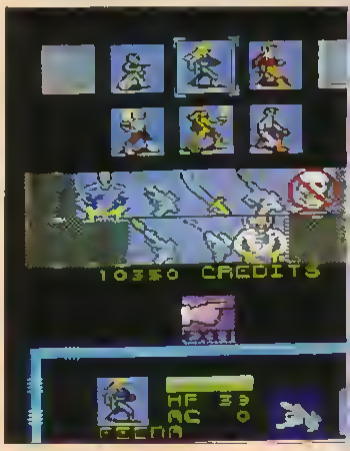
AU CŒUR DE L'ACTION

Ça démarre fort. Vous qui deviez rallier votre base NEO (c'est les gentils), vous êtes déjà la victime d'un bombardement en règle. Les forces de RAM (c'est les méchants) attaquent massivement et débarquent même des troupes. Lorsque vous en rencontrez une, l'aire sur laquelle vous vous trouvez s'agrandit et vous montre le nombre des différents protagonistes du combat et l'endroit qu'ils occupent. Chaque personnage agit tour à tour et a la possibilité d'attaquer, de se déplacer, d'attendre un tour ou de prodiguer des soins à un membre de l'équipe blessé (s'il possède la qualification « premiers secours »). Il vous faudra également compter avec le décor. Tout cela réuni permet de développer de véritables petites stratégies et les tacticiens en herbe se sentiront moins passifs. Pour en revenir à notre bombardement, sachez que le seul moyen de contrer cette attaque RAM est de découvrir, à l'intérieur du



Moi j'aime bien la petite bonne femme blonde vers la g

Un magasin d'équipement bien fourni



auche, en bas.

bâtiment central, le plateau de commandes qui active les boucliers de protection. En arrivant, vous trouverez un homme affairé à le saboter : sautez-lui dessus de toute la vitesse que vous octroieot vos musculeuses gambettes et n'hésitez pas à plonger sur la grenade qu'il aura balourdée, c'est juste un pétard mouillé...

ON SE BOUGE !

Après avoir reçu des félicitations pour votre première action d'éclat, le commandant en chef des forces de NEO vous confie votre première mission : vous devez simplement explorer un vaisseau soi-disant abandonné. Vous vous rendrez rapidement compte que ce n'est pas le cas et qu'il s'y passe des choses bieo bizarres. Composé de 6 étages, ce navire spatial est équipé d'uo bel ordioateur au cinquième niveau que je vous conseille d'aller bidouiller. Etaot fidèle à ma maxime qui dit « Quand oo achète un jeu on a envie de se

En plein combat contre des robots insectoïdes

L'univers vous appartient

Alors, il ne se passe pas des choses bizarres dans ce vaisseau ?

preodre un minimum la tête dessus sinon c'est pas la peine, b... ! », ne comptez pas sur moi pour en savoir davantage. Toujours est-il que, cette mission termioée, il vous en est confiée *illico presto* une autre. Ou plutôt trois autres puisqu'il s'agit de découvrir pour les anéantir trois bases RAM qui se trouveraient sur Vénus, Mars et sur un satellite nommé Cérès (et peut-être tomberez-vous sur Buck Rogers, qui sait ?). Aux commandes d'une fusée, vous vous reodez donc sur chacun de ces endroits et rencootrez, au hasard de vos déplacemeots, certains vaisseaux, la plupart du temps ennemis. Vous avez alors la possibilité de les bluffer, de les attaquer ou encore de fuir. Si l'affrontement est inévitable, ce sera la dextérité de votre pilote et sa faculté à réparer les dommages qui seront déterminants. Comme vous le constatez, votre champ d'investigation est étendu à plusieurs planètes et l'ennui ne risque pas de vous gagner.

O JOIE, C'EST DU BON !

Buck Rogers vous propose de vivre des aventures vraiment dépaysaotes. La notice, très bien

Là, vous vous attaquez à forte partie

conçue, vous met complètemeot dans l'ambiance et le jeu ne déçoit pas. Malgré des graphismes parfois un peu justes pour une telle machine et des musiques sommaires, l'ensemble, servi par une trame excellente, tient correctement la route. J'aime ! ■

Chris, haut roudeur de l'espace

90%

EN RESUME

BUCK ROGERS

- Console : MEGA D.
- Genre : aventure-rôle
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 55 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 93 %

Monde de contes et de légendes, la planète d'Ushka Bau n'attend que votre visite pour vous faire vivre les plus fantastiques aventures. Votre destin vous attend...

Vous êtes Buc (heio ?), un jeune appreoti sorcier. Vous commencez votre aventure dans la ville où siège votre école de magie.

SONNEZ BUCCINS ET TROMPETTES !

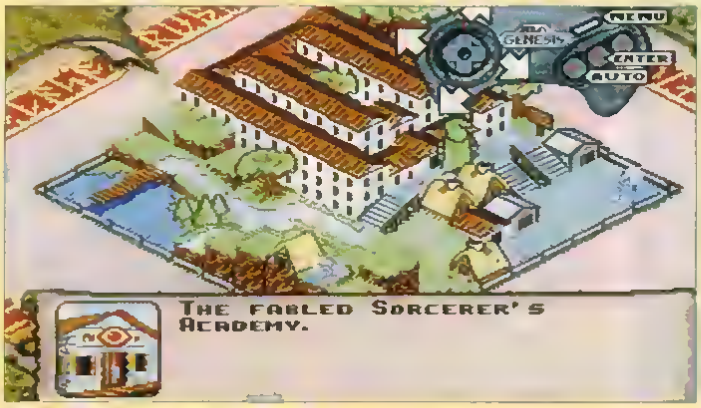
Vous allez y retrouver votre vénérable maître, Thalmus, qui, après vous avoir informé de votre mission (une histoire d'anneaux et d'équipe à constituer...), vous demande d'aller récupérer chez un vieil ermite, apparemment kleptomane, l'œil sculpté qui, hier soir encore, se trouvait sur la porte d'entrée de l'école. Après avoir récupéré une carte de Ushka Bau dans un des coffres de l'école, vous vous rendez dooc chez cet acariâtre anachorète et, après lui avoir mis la râclée de sa vie (il aurait dû être raisonnable), vous rapportez le symbole précieux à votre mentor. Celui-ci, après vous avoir félicité, vous conseille d'aller retrouver soo bon ami Hack, de la cité de Division, lorsque tout à coup uo autre magicien de l'école s'attaque à votre maître, le tue et s'enfuit. L'influence de Void doit impérativemeot être cootrée. Aussi, après de sommaires rites funéraires (« Bon, vous l'eoterrerez dans le jardin, derrière, entre les radis et les tomates. Ça fera de l'engrais... »), vous rendez à Divisioo. Vous y trouvez Hack à la Guilde des Chevaliers. C'est seulement en échange d'un service qui prouvera votre courage (tiens, j'ai déjà entendu ça) qu'il autorisera Slash, soo plus brillant élève, à vous accompagner. Et le jeu est une suite de défis de ce genre ; méthode efficace et reconnue, qui, dans ce cas, est correctement appliquée.

Chez l'ermite : sympa la pancarte

VUE D'ENSEMBLE

Afin de vous faire une idée plus générale du jeu lui-même, sachez que la populatioo de Ushka Bau est divisée en **six castes** (sorciers, enchanteurs, archers...), qui chacune maîtrise un art particulier. Vos déplacemeots, eux, peuvent s'effectuer sur divers terrains (chemin de terre, marais, mer...) qui nécessiteront parfois un moyen de transport approprié (comme, par exemple, un dragon apprivoisé [?]). Chaque ville que vous serez

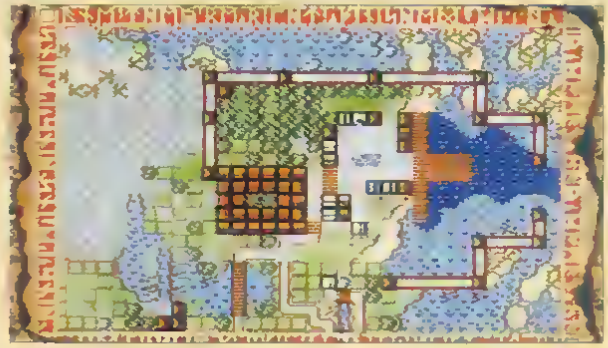
Un combat : aie, ça va être dur !



L'entrée de votre école de magie

Achetez votre bouffe dans les magasins les moins chers

A dodo sur mon dino



Carte : ce n'est qu'un petit bout de la surface

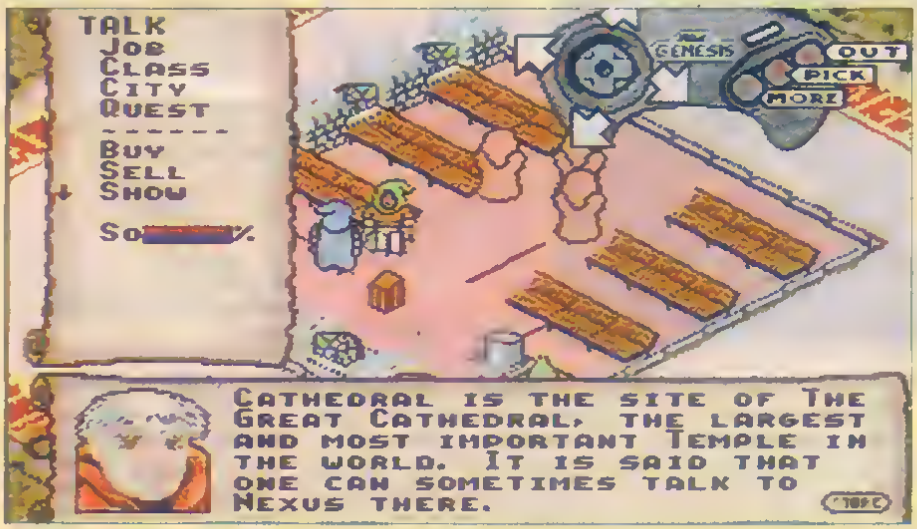
amené à visiter réunit un certain nombre d'établissements différents (auberges, magasins, église...) qui proposent divers services. Vous apprendrez rapidement à les connaître. Devant un habitant, appuyez sur C pour entamer une conversation avec lui et, ainsi, lui poser les questions susceptibles de vous aider (notez-les, il y en a beaucoup), lui vendre ou acheter quelque chose, etc. Enfin, vos déplacements vous amèneront à faire la rencontre de personnes ou d'animaux peu recommandables. Etant très faible au début, vous serez souvent réduit en bouillie. Mais, dans ces moments-là, n'oubliez pas que patience et persévérance sont mères de fortification et d'expérience.

SENTIMENT MITIGE

Il est des jeux qui laissent indécis, perplexe. On se dit : « Pas mal ce jeu. Y'a d'l'idée. » Et puis un instant plus tard : « Oh non ! Ils abusent. » Bref, il y a du pour et du contre. En l'occurrence, le pour c'est : une aventure relativement prenante et bien pensée, des graphismes qui, quoique simplets, sont souvent étonnamment détaillés et parfois agrémentés de petites animations (jets d'eau, fumée qui sort des cheminées...), une aire de jeu immense qui garantit des dizaines d'heures de jeu, etc. Le contre c'est : un scrolling saccadé, des commandes qui répondent avec un temps de retard (très énervant), des dialogues avec les villageois répétitifs, l'absence d'une carte générale indiquant le nom des villes (on est souvent paumé) et, surtout, le fait qu'il ne soit possible d'effectuer qu'une seule sauvegarde. Finalement, les qualités de ce jeu en font un challenge nécessairement intéressant.

Mais en contrepartie ses défauts sont trop nombreux pour qu'il mérite de figurer parmi les très bons jeux. A réserver aux fanas donc ■

Chris,
euh... Chris, quoi.



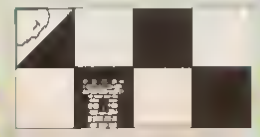
Un renseignement important.

70%

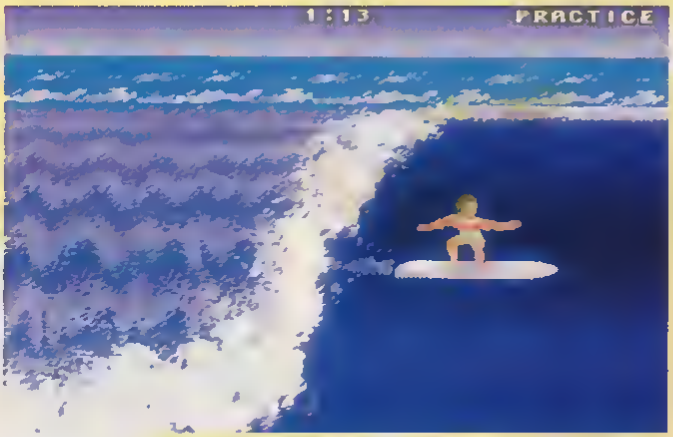
EN RESUME

RINGS OF POWER

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de rôle
- Graphisme : 75 %
- Animation : 50 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 79 %

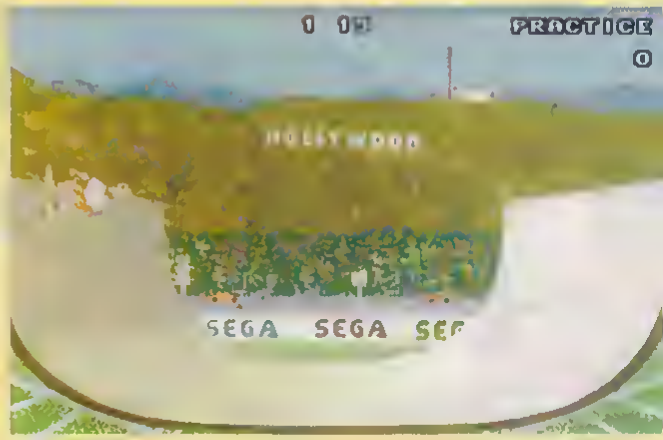


Et voici la 1 235 468 796 876 231e version de California Games ! Mais, tout cela en vaut-il la peine ?



L'épreuve reine de California Games : le surf.

Les plus fidèles lecteurs se souviendront certainement du nombre incroyable de machines qui auront accueilli California Games. Tantôt sur Lynx, tantôt sur NES, mais aussi sur Master System, et je ne vous parle même pas des adaptations sur micro-ordinateurs, car on n'en finirait plus. Bref, c'est probablement l'un des jeux qui possèdent le plus de variantes dans le monde. Seul Paperboy réussit à garder une courte avance. Pourquoi un tel remue-ménage autour de ce jeu ? On se le demande, car, en plus, cette formule a pris un sérieux coup de vieux... Voyons ce que cela donne sur Megadrive.



Skate in LA

FORCE 5 LE GOUT DU PANACHE ?

California Games se vante d'être ce que l'on appelle « une simulation sportive ». Si l'on considère que regarder un abruti jongler avec une baballe pour la faire passer d'un pied à l'autre, c'est du sport... alors moi, je m'appelle Carl Lewis ! Mais, malgré cela, il ne faut pas enlever le côté vivifiant de ce jeu. En effet, California Games met en action les cinq sports fun préférés des teenagers californiens. Résultat, on se croit en train de bronzer sur l'une des plages de Los Angeles rien qu'en y jouant. Et ça, c'est un bon point.

ÇA COMPETE SEC, PAR ICI !

California Games fait partie, à l'origine, d'une grosse série de jeux de ce type, dans lesquels on trouvait, au hasard, Winter Games, Summer Games, World Games, etc., tous axés sur les compétition. C'est ainsi que California se retrouve bardé d'options et d'écrans de sélection pour choisir le type de partie que l'on réclame. Cela peut aller du simple entraînement sur une seule épreuve au championnat avec toutes les épreuves et un nombre de joueurs incroyable (jusqu'à 9 joueurs non simultanés) ! Ce qui est d'ailleurs le côté le plus positif du jeu, car cela permet de se bastonner à coup de centièmes de seconde contre ses meilleurs copains ! Dans le mode « entraînement », il est possible de choisir la discipline et d'abandonner à tout instant, alors que le mode « tournament », lui, offre trois essais pour réaliser le plus haut score possible. Puis il vous emmène sur une autre épreuve... avec à nouveau trois essais. Il y a un podium pour élire le meilleur à la fin de chaque épreuve, et à la fin de toutes les disciplines pour élire le champion toutes catégories.

CINQ YOU

Les cinq épreuves retenues par le concepteur sont les suivantes : Footbag, Skate, surf, bicross et roller skate. Voici une petite visite guidée.

SKATE AND DIE !

La première épreuve se présente sous la forme d'une rampe de skateboard. Vous contrôlez l'un de ces fous volants, véritables virtuoses du skate, dont le grand

Roller sur la plage

pied est de faire les figures les plus incroyables, bravant complètement les lois de la pesanteur. Sur Megadrive, il faut les pousser sur la piste et contrôler leur saut avec le paddle. Cela paraît facile en théorie, mais en réalité, le manque de souplesse des commandes et le peu d'intérêt de l'action rend cette séquence très contraignante et pas drôle du tout... Ce qui est un comble, pour moi, qui suis un fan de skateboard !

RIEN A FOOTBAG...

Le footbag est un jeu qui ne marche qu'aux USA, dans lequel on jongle avec une petite balle en caoutchouc ou en cuir. Il faut la faire sauter sur son pied, sa tête, etc., sans qu'elle ne touche le sol. Autant vous dire qu'en jeu vidéo, cela ne présente aucun intérêt.

JE SURFE ET ALORS ?

La séquence du surf est, d'habitude, une scène inoubliable dans California Games. On saute hors des vagues, on glisse sur la crête, on rentre dans le « tube »... Bref, normalement, c'est un grand moment. Eh bien là, non ! C'est **lent**, la jouabilité n'est pas bonne... C'est comme qui dirait un peu raté.

L'épreuve du footbag

BICROSS : DEUX RAISONS DE S'ENNUYER

Le bicross est, lui aussi, une bonne petite épreuve dans les versions précédentes. Ici, bien que les graphismes ne soient pas trop mal, on s'ennuie ! Votre vélo est **mou**, mou, mou, si mou... Il se traîne tellement qu'on a envie de lui donner des coups de pied pour le faire avancer plus vite. Dommage.

Du bicross comme à Bercy

ROLLER SEXY

La seule épreuve un peu marrante (et encore) c'est le roller-skate. Au bord de la plage, vous contrôlez une girl toute mignonne, sur ses patins. Elle rencontre plein d'obstacles, comme des peaux de banane, des ballons... et plein d'autres trucs. Ses mimiques sont assez drôles quand elle tombe. Bref, c'est ce qui passe le mieux.

ON ARRETE LES FRAIS

Malgré des graphismes améliorés par rapport aux versions déjà existantes sur les autres machines, l'action ne s'est pas renforcée. Bien au contraire, California Games a perdu tout son charme et est devenu particulièrement lourd à jouer... C'était une version de trop.. ■

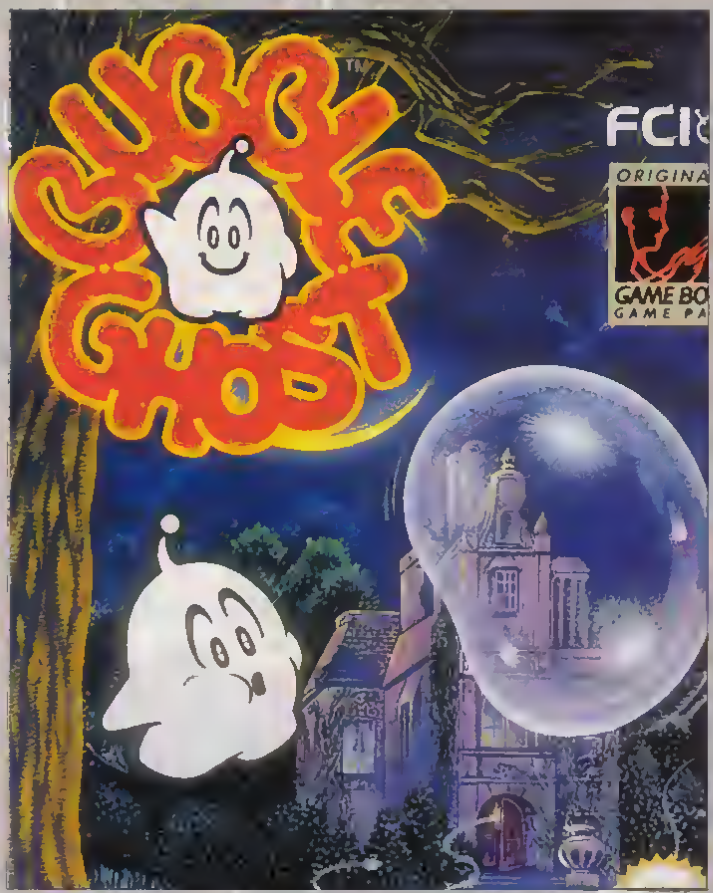
Crevette, le skateur fou

49%

EN RESUME

CALIFORNIA GAMES

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 65 %
- Animation : 72 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 15 %
- Player Fun : 25 %



2

La Game Boy était déjà un sérieux moyen de « buller », au sens figuré... Voici de quoi le faire au sens propre du terme !

Et que voilà un petit jeu qui me dit quelque chose ! Eh oui, Bubble Ghosts est l'un des ces jeux qui a connu son heure de gloire durant la vaillante époque des micro-ordinateurs ! Le voici donc sur Game Boy. On le retrouve avec d'autant plus de plaisir sur console que ce jeu est français ! Oui, madame Michu, ce sont des p'tits gars bien de chez nous qui ont conçu et réalisé cette merveille... Pour être plus précis, sachez qu'il s'agit de l'une des équipes d'Infogrames, célèbre éditeur français, qui en est à l'origine (ce sont eux, aussi, qui vont bientôt sortir North and South sur NES et Drakken sur Super NES). Ça ne fait pas de mal d'être un peu chauvin de temps en temps..

1

GHOST HOUSE

L'histoire de Bubble Ghost est assez simple, mais suffisamment originale pour que le jeu ne manque pas d'intérêt. Le héros n'est autre qu'un petit fantôme mignon tout plein, seul et abandonné, qui s'ennuyait très fortement dans une vieille baraque. Il se morfondait dans son coin, lorsqu'il vit passer une bulle de savon devant sa fenêtre. Il y trouva tout de suite un intérêt ludique. Mais voilà, la durée de vie d'une bulle est extrêmement limitée, surtout dans une vieille maison comme celle-là. Le moindre contact, avec quelque objet que ce soit, est fatal. Et c'est ainsi que commence la galère de notre fantôme. Blop !

LE SOUFFLE COURT !

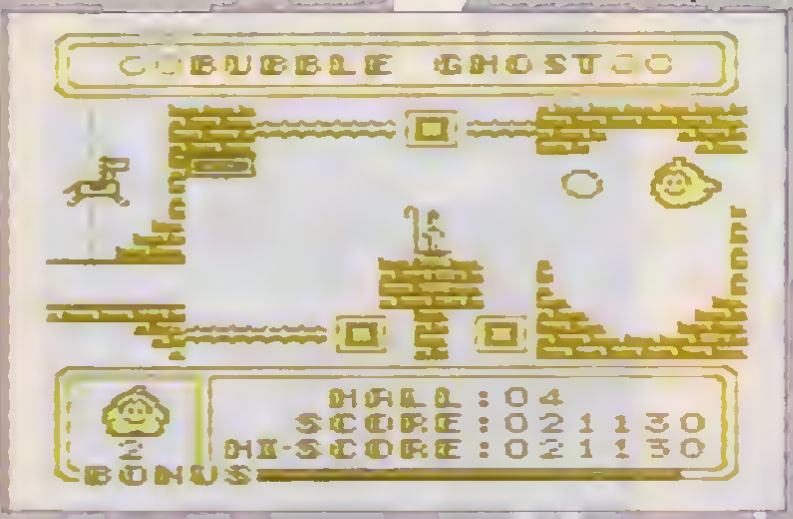
Le but du jeu consiste à faire traverser à cette bulle les 35 salles de la demeure, sans qu'elle explose. Pour la déplacer, le mode de propulsion est incroyable . c'est votre fantôme qui doit souffler dessus pour la faire avancer ! Il suffit de diriger le fantôme vers la bulle, et d'appuyer sur le bouton A de la Game Boy, pour lui souffler dessus. Seloo la position de votre fantôme, autour de la bulle, le souffle se dirigera horizontalement, verticalement ou en diagonal. Il est ainsi possible de pousser cette bulle vers la direction voulue. Mais s'il n'y avait que cela, ce serait trop facile ! Non, le gros problème vient du fait que la bulle prend de l'inertie quand on lui souffle dessus. Ainsi, il est assez difficile de la contrôler, puisqu'elle ne s'arrête pas net, elle glisse un peu. Il faut donc doser avec précision la force du souffle qu'on lui donne (en appuyant plus ou moins fort, on arrive un petit peu à la pousser plus ou moins loin). Il est même possible,

et c'est d'ailleurs conseillé, de contrebalancer le mouvement en changeant de côté, pour stopper la bulle (ce qui est délicat à réaliser, car dans la précipitation on peut toujours mal se positionner) et envoyer la bulle dans le sens opposé de la direction que l'on voulait lui donner. Et il s'agit de ne pas se planter, car à la moindre erreur, la bulle va éclater sur l'un des obstacles.

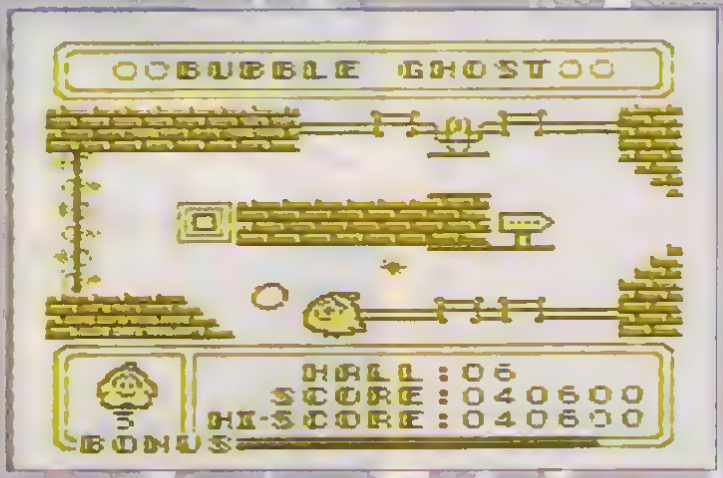
NE PAS SE FAIRE PIQUER

Les 35 salles de cette maison hantée cachent toutes un mini labyrinthe ou un mini parcours que la bulle doit traverser sans dommage. A l'autre bout de la pièce, une porte vous attend pour vous emmener dans la salle suivante. Ce qui fait tout l'intérêt de ce jeu, c'est que les obstacles sont vraiment variés et les tracés des salles particulièrement tortueux. Car, outre les murs qui représentent déjà un obstacle naturel important (il ne faut surtout pas que la bulle les touche, sinon elle explose), on compte un bon nombre de divers engins de torture, plus ou moins sophistiqués, qui sont décidés à détruire votre bulle. Cela commence par des bougies, sur lesquelles il faut souffler pour que la flamme s'éteigne, sinon rien que la chaleur qui se dégage au dessus suffit à ce qu'elle explose quand on tente de forcer le passage. Autre gag du genre, il faut souffler dans des sortes de gros ustensiles qui arrêtent les ventilateurs si l'on ne veut pas être déporté quand on passe devant... Et on finit par s'écraser quelque part !

5



3



4

Mais ce n'est pas tout, on trouve aussi des fils de fer barbelés, des pieux animés, des étoiles piquantes, etc.

PHANTOM OF THE PARADISE

Si vous voulez vous éclater sans vous prendre la tête, Bubble Ghost est fait pour vous ! Une jouabilité de qualité, des actions simples et amusantes et une excellente bande sonore composent ce jeu. Bref, c'est un bon casse-tête sur Game Boy, varié, tout mignon... et très agréable ■

Crevette,
le fantôme de Savoie
(noooon, me parlez plus d'Albertville !)

1 - La salle de depart
2 - On eteint la bougie et on évite les pics.
3 - Les parcours deviennent de plus en plus sinueux
4 - La précision est de mise
5 - Il faut charmer le serpent pour passer

86%

EN RESUME

BUBBLE GHOST

- Console : GAME BOY
- Genre : arcade-réflexion
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 52 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 64 %
- Player Fun : 89 %

RELIE TOUTE TA COLLEC' DE

Je désire recevoir ... reliure(s) Player One
au prix de 80 F TTC+ 20 F de frais d'envoi
par reliure et je joins un chèque de ... F
à l'ordre de MSE

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Signature (des parents pour les mineurs)

LA RELIURE PLAYER ONE

80 F (+ 20 F DE FRAIS D'ENVOI)

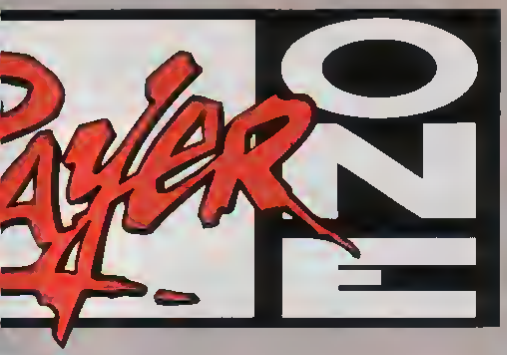
IL TE MANQUE UN NUMERO DE PLAYER ONE ? COMMANDE-LE DES AUJOURD'HUI

Je désire ... ancien(s) numéro(s) de Player One
au prix indiqué ci-dessous auquel j'ajoute 7 F
de frais d'envoi par numéro et je joins un chèque
de ... F à l'ordre de MSE

❑ 4	❑ 5	❑ 6			15 F
❑ 7	❑ 8	❑ 9	❑ 10		17 F
❑ 11	❑ 12	❑ 13	❑ 14	❑ 15	25 F
Frais d'envoi		x7 F			F
TOTAL					F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Signature des parents pour les mineurs

MSE • 31, rue Ernest-Renan • 92130 Issy-les-Moulineaux



LES LECTEURS DE PLAYER ONE ONT DU TALENT

M20

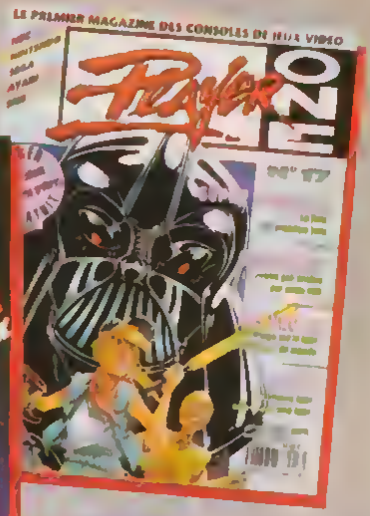
AM
I LOVE
ME

PLAYER
ON
OUTSIDE

ABONNE-TOI

DEUX OFFRES VALENT MIEUX QU'UNE

OU



OFFRE N° 1

GAGNE UN NUMERO GRATUIT 1 ABONNEMENT D'1 AN A *PLAYER ONE* (11 NUMEROS 260 F) AU LIEU DE 275 F ET UN PIN S PLAYER *ONE**

* Les cadeaux vous parviendront par envoi separé

OFFRE N° 2

PROFITE DE CETTE OFFRE UNIQUE POUR RECEVOIR *PLAYER ONE* ET *NINTENDO PLAYER*
1 ABONNEMENT D'1 AN A PLAYER ONE (11 NUMEROS) ET A *NINTENDO PLAYER* (6 NUMEROS) SOIT 17 NUMEROS 415 F AU LIEU DE 455 F
ET UN PIN S + UN PORTE-CLEFS MARIO*

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT
Je recevrai :
- 1 abonnement d'1 an à *Player One*
- 11 n° 250 F (au lieu de 275 F)
- 1 pin's *Player One**

Pour recevoir le prochain numéro abonnez-vous avant le 25 du mois

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé

Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de :
Media Système Edition,
et je l'envoie à :
Player One, BP 11, 60940 MONCEAUX.

Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT
Je recevrai :
- 11 n° de *Player One*
- 6 n° de *Nintendo Player*
- 1 porte-clés Mario + le pin's Player One*

pour 415 F (au lieu de 455 F)

Pour recevoir le prochain numero abonnez-vous avant le 25 du mois.

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé

Je joins un cheque de 415 F à l'ordre de :
Media Système Edition,
et je l'envoie à :
Nintendo Player, BP 11, 60940 MONCEAUX.

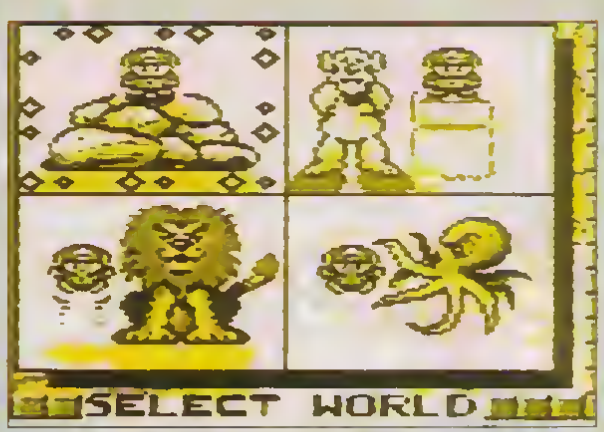
Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

Boulder Dash fait partie de l'histoire des jeux vidéo. Présent, toutes machines confondues, depuis plus de dix ans, c'est une véritable légende.

Le type même du jeu immortel, qui grave les esprits à tout jamais. Enfin, immortel, j'exagère, car il se pourrait bien qu'il ne franchisse pas le cap des consoles 8 bits (qui demandent des jeux aux caractéristiques plus impressionnantes). Toujours est-il qu'il débarque ce mois-ci sur Game Boy, et qu'il n'est pas mal du tout !

LE ROCKFORD, C'EST FORT !

Dès que vous introduisez la cartouche de Boulder Dash dans votre Game Boy, vous voilà sous une autre identité : **Rocky Rockford.** Et devinez ce que vous faites comme job ? Ouiiiiii, vous êtes mineur ! Mais pas un mineur lorrain chargé de déblayer plusieurs tonnes de charbon dans les houillières... Non, c'est quelque peu plus exotique, car, armé d'une malheureuse pioche, vous partez dans des contrées lointaines à la recherche de quelques dizaines de diamants ! Seulement voilà, le diamant ne se ramasse pas comme un vulgaire champignon, cela comporte beaucoup plus de risques. D'abord, il faut creuser très profond, ce qui veut dire que



On peut sélectionner quatre mondes différents

les cavernes dans lesquelles vous progressez ne sont pas très stables. A l'écran, ce danger se matérialise par de gros rochers, qui sont prisonniers dans la boue. Quand vous avancez, vous tracez un passage à travers cette boue. Mais si vous passez sous un rocher, il n'y a plus de boue pour le retenir, et il tombe. Si vous avez le malheur de vous trouver sous le rocher à ce moment-là, vous êtes mort ! C'est encore plus risqué, si on passe sur les côtés d'un empilement de plusieurs rochers, car ils glissent tous sur le côté, et on se fait avoir assez facilement sur ce coup-là. Dans chaque tableau, il y a un certain nombre de diamants à ramasser. Une fois que vous en avez suffisamment, une porte s'ouvre dans un coin du tableau. Vous devez la franchir pour passer au tableau suivant. De même, vous pouvez jouer dans quatre contrées différentes. Ce qui veut dire plus de tableaux et des décors qui changent.

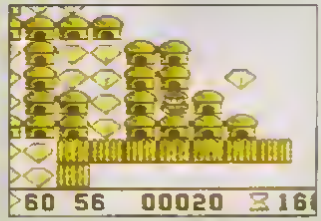
BOULDER PURE

Côté technique, c'est dur de faire des reproches ! L'esprit du jeu est parfaitement rendu, les

Il faut sans cesse penser à la chute des rochers

graphismes sont sympa, la bande sonore de qualité et la finition de bonne facture (comme en témoigne le mode « pause » qui permet de scroller sur l'ensemble du terrain, pour repérer où se trouvent les diamants. On notera, aussi, la possibilité de jouer à deux, *via* le Game Link. ■

Crevette, touche le fond !



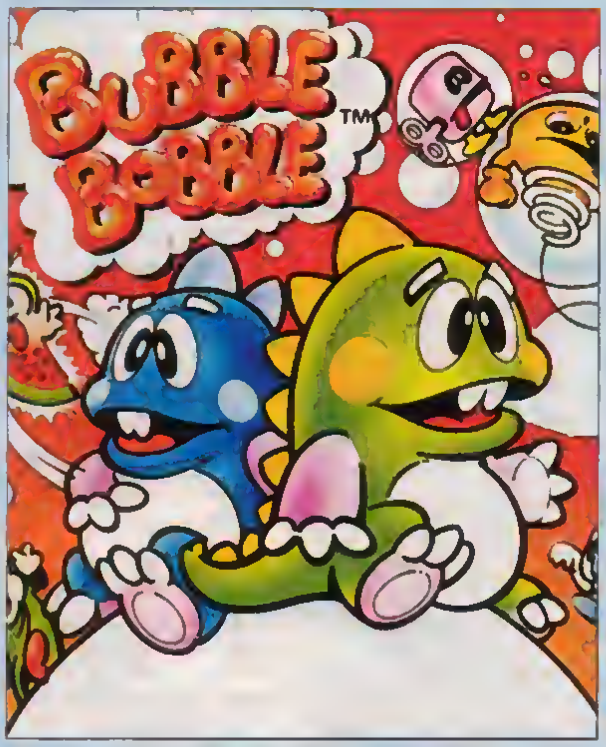
Attention à ne pas se laisser enfermer !

85%

EN RESUME

BOULDER DASH

- Console : Game Boy
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 88 %
- Animation : 86 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 81 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 89 %



Deux petits dragons, des dizaines et des dizaines de tableaux, c'est Bubble Bobble dans toute sa splendeur... Et sur Game Boy.

Bubble Bobble commence à se construire une sérieuse réputation. Borne d'arcade d'un autre âge au départ, ce jeu compte de plus en plus de versions différentes. NES, Master System, et désormais Game Boy. Né sous la marque Taito, l'un des plus grands éditeurs de jeu japonais, ce petit soft de plate-forme est pourtant loin d'être un *summum* du genre... Mais il dégage un certain charme avec, pour preuve, un petit nombre d'inconditionnels qui craquent rien qu'à l'évocation de son nom. L'amour rend aveugle, c'est bien connu !

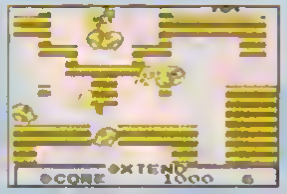
ABOULE LES BULLES

Bubble Bobble se présente sous la forme de tableaux aux formes diverses et variées. Vous dirigez l'un des deux dragons, héros de ce jeu. Il est possible de jouer à deux grâce au Game Link de la Game Boy. Dans ce cas-là, les deux joueurs apparaissent à l'écran, l'un contrôlant Bobble, et l'autre contrôlant Bubble ! Le but du jeu est simple : des tas de petites bêtes se baladent sur le tableau. Il faut les éliminer ! Mais d'une façon assez étrange, car votre dragon ne dispose pas d'arme : il crache, sur commande, de grosses bulles de savon... Si l'un de vos ennemis se trouve sur la trajectoire de l'une de vos bulles, il est immédiatement emprisonné à l'intérieur. Il ne reste plus qu'à l'achever d'un coup de boule, pour en finir avec lui. Une fois que vous avez éliminé tous les ennemis, vous passez au tableau suivant.

Il faut faire particulièrement gaffe au sorcier

BULLES SURPRISES

Des bulles, vous allez en voir de toutes les couleurs. Notamment grâce aux nombreuses options que comprend le jeu. On commence par les bulles de plus forte puissance, que peut récupérer votre dragon en cours de route : il s'agit d'une bulle de feu et d'une bulle d'eau. La bulle de feu contient une... flamme (ben oui !) : si vous l'éclatez à l'aide de vos piquants, elle laisse des tas de petites flammèches, qui grillent les ennemis au moindre contact. Si vous dégommez la bulle d'eau, elle crée une mini inondation qui noie les ennemis. Il y a, aussi, les bulles de tonnerre, qui électrisent tout ce qui passe alentour (sauf vous, bien sûr). Le reste des options se matérialise par de menus objets étranges, venus d'ailleurs, qui offrent, lorsque l'on s'en saisit, un nombre de points variable. De même, certaines bulles contiennent des lettres. Si vous complétez le mot Extend à l'aide de ces lettres, vous obtenez un 1up.

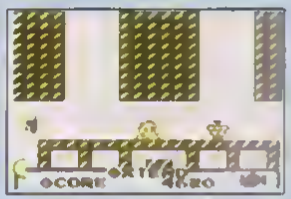


Bubble vient de capturer un ennemi

VERDICT

Autant le dire tout de suite, cette version de Bubble Bobble est l'une des meilleures qui existent. La réalisation ne souffre d'aucun reproche. Les graphismes sont corrects, les animations suffisamment fluides et la bande sonore respecte la musique d'origine. Malheureusement, c'est le genre du jeu qui a très mal vieilli. Seul les accro de Bubble apprécieront vraiment... ■

Crevette, le bulle-doseur



Les fruits rapportent des points

50%

EN RESUME

BUBBLE BOBBLE

- Console : Game Boy
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 50 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 50 %

Ils ne sont pas sept mercenaires, mais cinq, à unir leurs talents de combattants contre le seigneur des Ténèbres. Vous voilà aux commandes d'une vraie petite armée bien disciplinée !

Enfin du nouveau dans le jeu de tir. Au diable la mesquinerie, vous allez désormais commander en même temps quatre personnes, à choisir parmi les cinq plus braves et habiles guerriers que le puissant Shogun a recrutés. Chacun de ces guerriers a un style de tir différent, et c'est leur union qui fait leur force. Prenez « Mystic », par exemple, il tire des balles verticales... c'est gênant quand les ennemis arrivent droit devant. Par contre, associé à « Monk » le moine qui tire diagonalement et « Ninja » qui balance des shurikens, les possibilités d'attaque sont très développées. Pour recruter ces hommes, il faut les payer. Plus les combattants valent cher, mieux ils se battent, ce n'est pas pour autant qu'ils encaissent le plus de coups sans faiblir.

DES FORMATIONS DE COMBAT

Vos quatre selectionnés vont devoir affronter six niveaux et leurs boss respectifs. Pour cela, il est nécessaire de choisir leur position parmi quatre formations de combat possibles. Chacun de ces groupements permet une attaque ou une défense plus ou moins efficaces. L'issue du jeu dépend de votre choix des

Le samouraï a le plus de défenses.

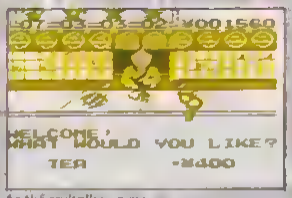
guerriers, mais aussi de la formation de combat sélectionnée, car, selon celle-ci, les adversaires et le terrain changent ! Ça permet pas mal de variantes. Evidemment, vous découvrirez vite que chaque étape de niveau se franchit plus aisément avec un certain type de groupement. Il ne faut pas seulement tirer, mais aussi user de stratégie. Même le choix du chef de votre formation influe sur l'issue des combats. Parfois, il vaut mieux mettre le plus faible devant (et donc le sacrifier) pour garder la puissance des autres à leur top niveau et l'équipe continue d'avancer jusqu'au dernier survivant. Quand les quatre guerriers sont décimés, le jeu repart... niveau 1 !

A MOI LE GUERRIER ESPRIT

Les combattants ont tous un pouvoir de transformation en guerrier esprit qui leur permet d'infliger des pertes bien plus lourdes aux ennemis. Il est préférable de garder cette possibilité pour le boss ou en dernier recours, quand un guerrier est très affaibli, voire seul dans la course. Mais cette transformation use beaucoup d'énergie et risque de le faire mourir.

UN ZESTE D'AVENTURE

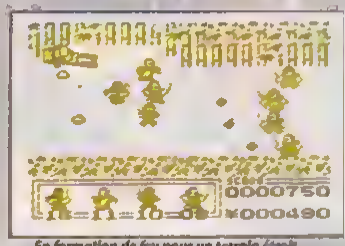
Après le shoot'em up et la stratégie, je vous annonce avec plaisir que Mercenary Force



Le thé revitalise un mex

offre aussi quelques options d'aventure. Vous rencontrez des temples aux charmes réconfortants, des autels de bonne aventure, des Daibutsu qui ressuscitent vos morts et même des cafés sékis qui vendent des produits très utiles. Sushi, médecine et thé sont proposés et parfois des plats spéciaux pour les chefs de groupe. Au début, le jeu semble assez compliqué, mais tant d'originalité fait de Mercenary Force un hit vraiment sympa ■

Miss VTM



En formation de feu pour un terrain étroit.

La chenille donne pas mal de pièces.

87%

EN RESUME

MERCENARY FORCE

- Console : Game Boy
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %

TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!
TETRIS
DR. MARIO
BUBBLE BOBBLE
SOLOMON'S KEY
20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *
50 TABLEAUX
100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE
Console et accessoires pour 100 jeux passionnants
LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo
* également disponible sur console portable Game Boy.

Si vous êtes un peu lent du bulbe tournez la page... Klax, c'est pas pour vous !

Dans la grande vague de Tetris, Atari Games avait sorti, il y a assez longtemps, une borne d'arcade du nom de Klax. Atari Corp. (le constructeur des ordinateurs et des consoles Atari), qui est une filiale très éloignée d'Atari Games (qui se limite aux jeux de café), l'avait convertie en une très belle version, sur Lynx. Maintenant c'est au tour de Tengen, une autre filiale de ces deux Atari (vous ne trouvez pas que cela ressemble à du Dallas ?) de nous sortir une version Megadrive de derrière les fagots. Le résultat est assez réussi.

UN KLAXSSIQUE DU GENRE ?

Le but de Klax est assez simple à expliquer. Tout se passe sur un tapis roulant, qui vous fait face. Ce tapis transporte en permanence des briques de couleurs (ou des cubes, c'est selon l'interprétation de chacun). Au bout du tapis, donc à vos pieds, une sorte de petit plateau mobile récupère ces pièces, avant qu'elles ne tombent dans un gouffre sans fond. C'est vous, bien évidemment, qui faites bouger le plateau. Une fois qu'une brique est sur le plateau, deux possibilités s'offrent à vous : soit de garder la pièce sur le plateau (on peut en empiler jusqu'à cinq) soit de la jeter dans un bac, situé juste en dessous, prévu à cette effet. Le but du jeu consiste à aligner des pièces de même couleur, au fond du bac. Un alignement de trois, quatre ou cinq pièces de même couleur vous rapportera un nombre de points proportionnel. Il est également possible d'aligner ces pièces en hauteur, en largeur et même en diagonale.

BRIQUES A BRAC

Le jeu se joue sur de courtes manches dans lesquels vous devez remplir un contrat, pour passer à la manche suivante.

Quatre brique alignées, ça rapporte !

Attention à ne pas se laisser débarder

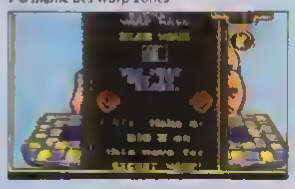
C'est du genre « Vous devez arriver à 10 000 points, il faut aligner six diagonales... Bref, des trucs qui paraissent simples avant de commencer, mais qui sont carrément prise de tête ! Surtout que plus le temps passe, plus la vitesse du tapis roulant augmente. Et vous aurez beau hurler, la chose (ou le mec invisible qui pose les pièces à l'autre bout) reste insensible à vos appels de détresse... C'est « alignes ou crêve » !

LA MATIERE DE L'ESPRIT

Comme jeu de réflexion, Klax ne s'en laisse pas compter, et il demande des oeuroOes en bon état de marche ! Surtout que si l'on arrive à des niveaux assez élevés, les pièces descendent vraiment vite, et le cerveau se brouille petit à petit... A la fin, on ne sait plus ou poser les pièces, on est débordé ! Et comme les graphismes sont agréables, la bande sonore rigolote (avec quelques digitalisations sonores) et la jouabilité excellente, Klax possède tous les ingrédients pour passer un bon moment. ■

Crevette, the touch of Klax

Y'a même des warp zones



88%

EN RESUME

KLAX

- Console : MEGA D.
- Genre : réflexion
- Graphisme : 84 %
- Animation : 90 %
- Son : 86 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 85 %

Tout droit sorti des âges farouches du jeu vidéo, Pacman vient coloniser la Megadrive. Sortez Papy Iggy du formol, il y a un test pour lui !

Doit-on encore présenter Pacman ? Ancêtre du jeu vidéo, ce soft génial rajeunit depuis un ou deux ans. Après ses envolées sur Lynx, Master System et même sur Gameboy (dans une version non importée officiellement), le glouton fait son cirque sur 16 bits. Et en 3D, Madame...

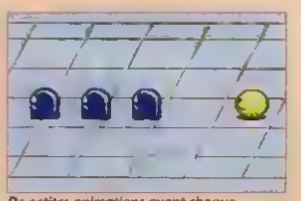
QUAND EST-CE QU'ON MANGE ?

A la base de ce jeu, une idée simple mais géante : une boule jaune gloutonne se retrouve larguée dans un labyrinthe parsemé de fantômes aussi marrants qu'agressifs. Indifférent à ces dangers, le Pacman se goinfre de pilules jaunes en évitant de se faire boulotter. L'astuce, c'est que le chasseur peut ici devenir chassé : en effet, quatre boules un peu plus grosses permettent à Packy de se retourner contre ses poursuivants, (qui deviennent alors bleus de peur) et de les manger. Evidemment, cela ne dure que quelques minutes, après lesquelles il faut à nouveau fuir. Voilà l'idée, simple mais suffisamment géante pour voir s'accrocher des générations de joueurs...et faire la fortune de Namco.

FOREVER YOUNG

Seul problème : avec sa réalisation antédiluvienne, la borne originale commençait à accuser son âge. C'est pour cette raison que sortit, il y a quelques années, Pacmania. Cette déclinaison reprend le principe de base en y ajoutant un élément de poids : de très beaux graphismes en 3D et des décors différents pour chaque tableau. Une innovation c'est pas assez, ont dû se dire les concepteurs : ils ont donc permis à Pacman de sauter par-dessus les fantômes et d'atteindre une vitesse supersonique (pratique pour fuir, mais gare aux réflexes lorsqu'un fantôme fait irruption sur le trajet). Histoire de bien faire les choses, ils se sont également offert quelques fantômes supplémentaires, portant à sept le nombre de gêneurs. Un lifting donc, mais suffisamment réussi pour assurer une nouvelle jeunesse et lancer un nouveau hit. Dieu qu'il est bon, ce soft ! L'adaptation Megadrive brille par sa fidélité au jeu de café et, à la différence de Miss Pac Man qui s'adresse essentiellement à mon avis aux nostalgiques,

Ça va faire mal !


De petites animations avant chaque tableau

Dans la gueule du loup ?

Pacmania n'est absolument pas un vétéran. Bien réalisée, plus variée et surtout toujours aussi géante, cette cartouche réactualise complètement un jeu mythique. Tentez-donc une partie dans le monde de la boule jaune : l'essayer, c'est l'adopter ! ■

Papy Iggy, n'a pas besoin de fauteuil roulant

Quart d'heure histoire.

Savez-vous d'où vient la forme de Pacman ? Tout simplement d'une pizza dans laquelle il manquait une part. Etonnant, non ?

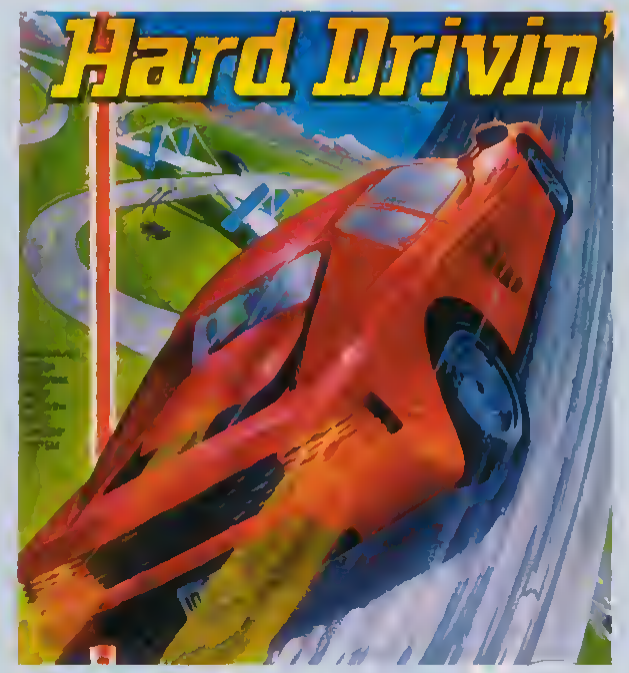
83%

EN RESUME

PACMANIA

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 80 %
- Animation : 81 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun . 89 %

Hard Drivin'



Grand succès de salle d'arcade, Hard Drivin semblait très difficilement adaptable sur quelque machine que ce soit tant il était impressionnant techniquement. Quand la supposition devient certitude...

Hard Drivin vous propose de conduire un engin avec quatre roues, des pneus, un volant... une voiture, quoi, que vous devrez maîtriser de main de maître sur un parcours de vitesse ou sur un circuit bien plus technique. Si vous battez le record du tour d'un de ces deux parcours, le champion en titre, Phantom Photon, vous défiera. Ce qu'il y a de bien, c'est que sa tire, on peut passer au travers ! Le mec, il ne s'appelle pas Phantom pour rien, au moins... Mais avant toutes choses, certains paramètres sont à définir.

PRELIMINAIRES

Avant de soumettre votre fragile petit corps aux cahots d'une route peu attentionnée, prenez soin de définir le mode de jeu (normal ou practice), un des trois niveaux de difficulté et finalement le mode de conduite (automatique ou manuel). Voilà, voilà... Cela fait, vous êtes prêt à sillonner le bitume.

VROUM ! VROUM !

Le départ. Vous démarrez à donf et arrivez rapidement au croisement qui vous donne à choisir entre les deux parcours précédemment cités. Bon allez, la vitesse pour commencer. On y va à fond la caisse (un circuit de vitesse c'est fait pour aller vite, non ?) et... on se plante ! On a d'ailleurs droit à une belle vue de son accident (genre ch'uis dans mon hélico et je filme). Eh bah oui, faudrait quand même pas exagérer ! Pourtant, y'a des panneaux qui indiquent la vitesse idéale à adopter. C'est pas grave. On finit quand même son tour et on essaie le parcours technique. Alors là c'est du délire : y'a un tremplin et un machin où que dedans on fait un looping. Ça a l'air balaise, mais en fait ça ne l'est pas. Suffit d'y aller à la bonne vitesse et de ne pas avoir abusé sur le saké chaud pour rester sur la route, et on passe. Ah bah tiens ? C'était ma première partie et j'ai déjà terminé les deux parcours !

Z'y va.. t'as vu le tremplin ?

DOMMAGE ELIANE !

Hard Drivin version Megadrive est fidèle à l'arcade. Seulement, il lui manque la « classe ». On n'a plus les sons hyper réalistes, la conduite est ici bien trop facile, on n'a pas non plus le levier de vitesse, ni le volant et les pédales qui contribuaient beaucoup au plaisir du jeu. C'est normal, c'est vrai, mais le résultat est là et ce jeu est bien trop moyen. Suivant ! ■

Chriu-iiiisss !!!

Z'y va.. t'as vu le looping ?

Z'y va pas, c'est dangereux !

Z'y suis allé quand même (et ze revois mon accident)

69%

EN RESUME

HARD DAVIN

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 50 %
- Animation : 75 %
- Son : 35 %
- Difficulté : 20 %
- Durée de vie : 20 %
- Player Fun : 65 %

Question : qu'est-ce qui est petit, jaune et qui ressemble à une boule ? Non, ce n'est pas Iggy après une orgie de choucroute mais bien le plus ancien héros du jeu vidéo : j'ai nommé Pacman.

En 1980, un constructeur de bornes d'arcade américain du nom de Bally Midway sort un p'tit jeu qui fera l'effet d'une bombe. Il s'agit de Pacman qui eut depuis de nombreuses suites (il y a même eu un dessin animé) et qui, même à l'heure actuelle, est encore dans la plupart des salles de jeux. Douze ans plus tard arrive sur Mega Drive l'adaptation de ce célèbre hit. Question : était-ce nécessaire de ressortir les antiquités ?

AWAK ! AWAK !

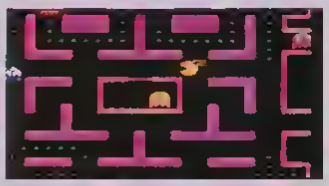
Avant tout, je dois vous préciser une chose, je n'aime pas du tout, mais pas du tout le genre Pacman. Pour ceux qui ne connaissent pas, je dirai que tout est basé sur une petite boule qui avale des pastilles dans un labyrinthe. Et ce en évitant quatre fantômes gloutons qui ne rêvent qu'à une chose : le bouffer. En fait, tout se réduisait à apprendre par cœur les quatre ou cinq labyrinthes composant le jeu et à durer le plus longtemps possible. 'Achement passionnant, non ? C'est donc avec un *a priori* nettement défavorable que j'entamai ce test de Miss Pacman. Au premier abord, aucun changement : c'est bien le même que l'arcade. Mêmes sons (awak awak), mêmes graphismes désuets : pas de problème, c'est bien lui

Quand les fantômes sont bleus, le Pacman danse

HEUREUSEMENT Y'A LES OPTIONS

Eh oui, chose étrange, il y a un menu d'options ! Et là je dois dire que ça change tout. Déjà on peut jouer à deux, non pas l'un après l'autre mais ensemble, et même l'un contre l'autre (c'est à celui qui mange le plus de pastilles). Un autre mode permet de changer la gueule des tableaux, plus gros, plus petits, voire même étranges. Ensuite arrive le choix de la difficulté : plusieurs possibilités permettent de jouer à son niveau. Enfin, le dernier mode est peut-être le plus hallucinant, puisqu'il vous autorise à moduler la vitesse du Pac. Soit vous choisissez une vitesse classique (lente) soit vous mettez le turbo : et là c'est génial, vous allez à une vitesse supersonique et vous nettoyez le niveau en deux coups de cuiller à pot, mais gare aux fausses manœuvres ! En lisant cela vous pouvez vous dire : « Tiens, finalement il n'est peut-être pas si mauvais que ça, ce jeu. » En fait, une fois passée la surprise des options, l'enthousiasme retombe et l'on se retrouve devant les mêmes sensations qu'un Pacman habituel. Certains aiment, d'autres pas. ■

Wonder Fra
qui n'aime toujours pas...


L'option speed, ça demenage

Awak ! Awok !

59%

EN RESUME

MISS PACMAN

- Console : MEGA D.
- Genre : antiquité
- Graphisme : 65 %
- Animation : 78 %
- Son : Awak !
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 35 %
- Player Fun : 40 %

Actuellement, dans les salles de jeux, il existe deux sortes d'appareils, les jeux vidéo et les flippers. Désormais, sur NES, il est possible de jouer à des jeux vidéo et à des... flippers !

Adapter un flipper sur écran ne paraît pas si simple. Il y a un an, le Pin Bot ouvrait la voie. Voyons maintenant le cas du High Speed adapté comme son prédécesseur d'un véritable flipper.

EH ! T'ES SPEED TOI !

Première constatation, on ne voit pas le plateau du flipper entièrement, mais seulement sa partie inférieure. Un scroll accompagne la boule vers la partie supérieure, scroll très fluide, rapide et ne nuisant pas à la jouabilité de l'ensemble. Autre chose importante, l'animation de la boule : là encore c'est étonnant de rapidité et de réalisme, et comme les flips répondent très bien (flèche gauche pour le flip gauche et bouton A pour le droit) on se croirait presque devant un vrai. Vous pouvez même bourrer le flipper en appuyant sur Select ou B suivant le côté où vous voulez le bourrer : mais attention le tilt existe, sale tilt, va ! En ce qui concerne le jeu en lui-même, c'est un flipper classique avec des rampes. Des options apparaissent ici et là que vous ramassez en passant dessus. Certaines sont bénéfiques d'autres sont des ennemis, comme le champ magnétique qui chope votre boule en la transportant directos dans le vide ou comme la goutte d'acide qui détruit un flip. Parmi les bonus, il y a les hélicos et les cubes (Safe). Il faut récupérer trois hélicos ou trois cubes pour atteindre l'un des deux tableaux de Bonus, et si vous êtes très fort dans ces tableaux, vous pourrez peut-être acquérir des options bien utiles, comme l'Extra Ball pour n'en citer qu'une.

C'EST CAPTIVANT

Tout flipper digne de ce nom se doit d'avoir la possibilité de capturer les boules. Il faut d'abord allumer toutes les fiches puis passer deux fois dans la rampe pour allumer le multiball. Au passage, cela permet d'écouter une superbe voix digitalisée qui est extraordinaire, vu les capacités de la NES. Après avoir capturé deux billes en repassant dans les rampes, vous actionnez le multiball. Il est d'ailleurs dur de garder les trois billes sur le plateau de jeu, mais c'est là que vous faites un maximum de points. Bref, High Speed est le digne successeur de Pin Bot et ravira tous les impatients qui attendent, depuis, un nouveau flipper sur leur NES ■

Wonder Fra

Le multiball c'est le pied

Le plateau bonus

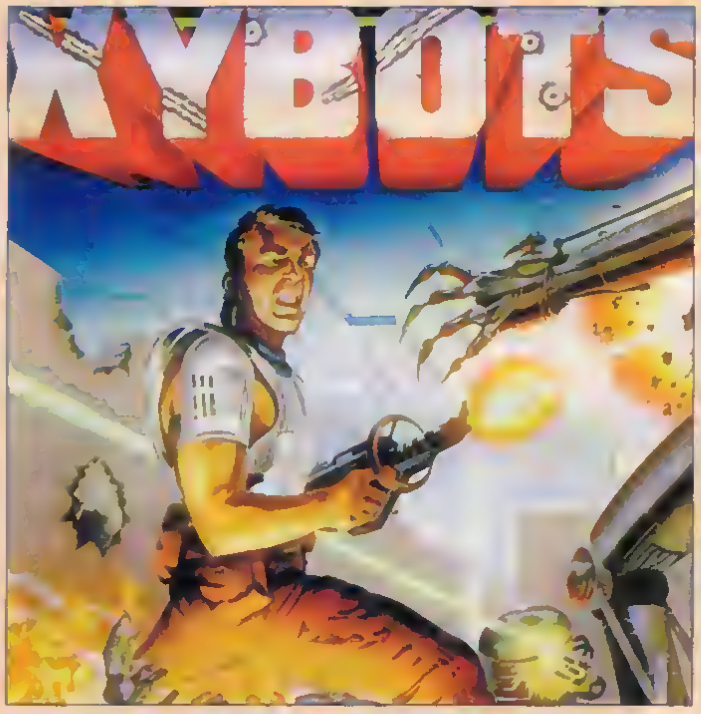
Envoyez la boule dans le Safe

91%

EN RESUME

HIGH SPEED

- Console : NES
- Genre : flipper
- Graphisme : 78 %
- Animation : 89%
- Son : 93 %
- Difficulté : 62 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %

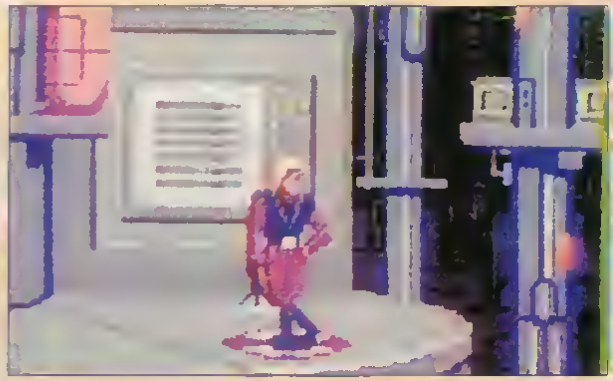


Après son succès sur borne d'arcade et micro, Xybots tente un passage sur la Lynx. Pas mal du tout, ma foi...

Il est de notoriété publique que les Xybots, guerriers violents et pervers, rêvent d'envahir l'espace (si, si). Ce faisant, ils mettent en péril les projets de colonisatioo spatiale de la Fédération. Diantre ! l'affaire est grave. Il va falloir, une fois de plus, vous battre pour libérer une station spatiale tombée aux mains des envahisseurs. Votre guerrier est un sportif qui court dans les labyrinthes des divers niveaux sans jamais s'ennuyer A soo poing, une arme fulgurante détruit les robots. Pour les ennemis les plus coriaces, l'optioo 1 libère un rayon mortel, mais hélas ! gourmand en énergie. Et l'énergie, c'est la vie. Si le voyant de votre combinaison spatiale cliguote en rouge, la mort est imminente.

SYMPA LA BALADE

Alors, heu... y'a des robots qui se baladent dans les couloirs du labyrinthe, et pan ! faut les destroyer, et ça donne des points de bonus (et, en plus, ça évite qu'ils vous éclatent, ce qui n'est pas négligeable). Si vous finissez un niveau avec un super score, vous pourrez alors sauter des étapes et atteindre des difficultés bien supérieures. J'ai l'air de me moquer un peu, mais en fait pas du tout, car ce jeu est hyper bien réalisé, et ce n'est pas toujours évident de ramasser les objets traînant dans les couloirs. D'abord, la tactique de base consiste à choper tous les sous que vous trouvez, car ceux-ci permetteot d'acheter des denrées diverses et variées au distributeur automatique. Au menu : des clefs pour entrer dans certains passages fermés, des accélérateurs de tir ou de puissance, des amplificateurs d'énergie, des doubles tirs et, surtout, la possibilité de savoir où se situeot les moostres, les gardes et les objets sur chaque niveau. Eh oui, tout s'achète !


Vous le reconnaissez ? C'est le héros

DESSINE-MOI UNE CARTE

Au fur et à mesure de vos déplacements, une carte se dessine, visualisée eo optioo 2. Comme ça, vous ne tournez pas en rond indéfioimeot. Si, par ailleurs, vous avez acheté les localisations des ennemis et des options, votre guerrier ne loupera rien. Ni les clefs, oi les globes d'énergie, ni les sorties (où ça, où ça ?), ni les **télétransporteurs** (qui peuvent vous amener à uo autre eodroit du niveau, des raccourcis quoi). Les labyrinthes ont beau être toujours pareils, on s'éclate bien avec ce petit jeu aux niveaux quasi infinis. Parfois, il peut même nous arriver de oous prendre pour Lucky Luke, quand le guerrier libérateur souffle sur son arme après un âpre combat. ■

Miss VTM

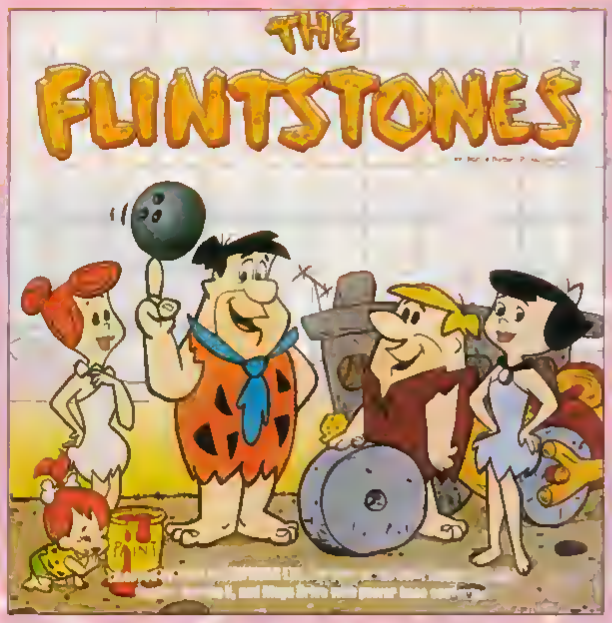
Un rayon mortel, et hop ! ils disparaissent

85%

EN RESUME

XYBOTS

- Console : LYNX
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 85 %



On croyait bien avoir vu arriver tous les personnages de dessin animé sur nos consoles. Eh non ! Manquaient encore à l'appel les héros de Hannah Barbera, une série de dessins animés plus tout jeunes qui ont fait les beaux jours des membres de la rédac.

Les Pierrafeu, ce sont un peu les Simpsons de la préhistoire. Une famille d'hommes des cavernes au mode de vie et aux défauts étrangement proches de nous. Transférés sur circuit imprimé, ils sont toujours aussi drôles mais peut-être pas aussi passionnants.

CHAPITRE 1 : FRED REPEINT SON MUR

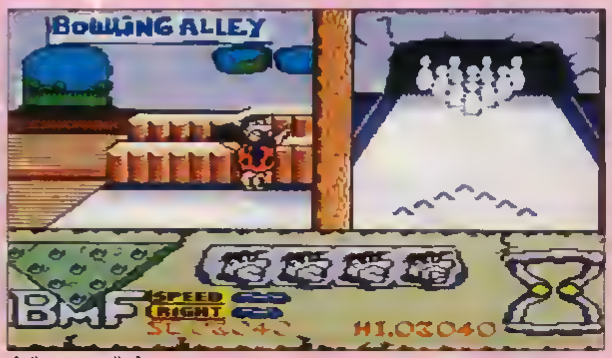
Fred Pierrafeu est un de ces hommes d'exception sans lesquels le monde ne pourrait tourner. Un de ces êtres qui interviennent dans le déroulement de l'histoire. Tenez, prenez ce samedi soir. Il accomplira des actions aussi passionnantes que repeindre un mur, rouler sur une route jonchée de cailloux ou gagner un match de bowling. Quel destin ! Allez, je suis mauvaise langue puisque, finalement, notre homme finira par accomplir au moins une action héroïque : sauver sa fille perdue sur un chantier.

Vous l'avez compris, The Flinstones (puisque c'est le nom anglais de nos préhistoriques) se compose d'une succession de jeux d'arcade assez variés allant du jeu de plate-forme à la conduite automobile, sans oublier la simulation sportive.

CHAPITRE 2 : FRED BAILLE

Le plus réussi dans ce jeu réside dans la manière dont les programmeurs ont su capter l'univers des Pierrafeu. L'humour et les anachronismes de la série ont été bien restitués. Un exemple ? C'est ici un dinausore qui sert de cric. Même mention pour la réalisation, bien conforme au cartoon. Le seul problème, c'est que les gens de Tiertex, qui s'étaient déjà occupé de la conversion de Strider (ouh !), n'ont toujours pas compris le terme « intérêt de jeu ». Repeindre un mur c'est bien gentil, mais je m'éclate plus avec R-Type. Quant à la course, elle n'a vraiment rien à voir avec Outrun. Et je passe cruellement sur la pitoyable partie de bowling, interminable. Ajoutez que le soft, assez facile, ne résistera pas plus d'une journée à un joueur correct et vous évaluerez l'ampleur des dégâts. Finalement, on se retrouve face à l'éternel problème des cartouches proposant plusieurs épreuves différentes : la variété se fait souvent au détriment de la qualité. Reste que pour les plus jeunes (mais alors vraiment jeunes, hein), the Flinstones demeure un cadeau sympa ■

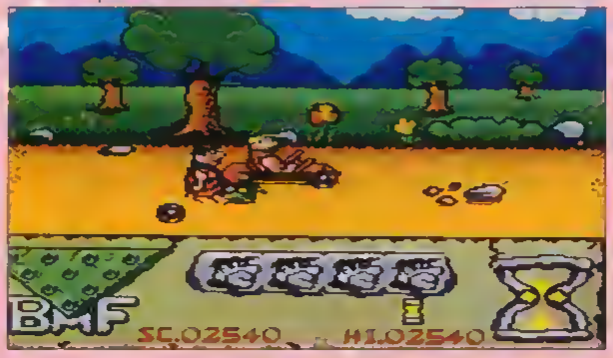
Iggy



Strike ou pas strike ?

Galère, galère

Un dinosaure pour servir de cric !



52%

EN RESUME

THE FLINSTONES

- Console : MASTER S.
- Genre : multi-épreuve
- Graphisme : 70 %
- Animation : 54 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 45 %
- Durée de vie : 48 %
- Player Fun : 40 %

NOUVEAU
LE MAGAZINE

VOUS AVEZ BESOIN DE 3 POINTS DE PLUS AU BAC ?

ILS SONT EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

SLIDER

Son premier nom était Skweek, mais le prononcer rendait fou ! Slider est alors né, toujours rond comme une bille, poilu et jaune canari. Bienvenu à cette prise de tête bénéfique !

Les fans de micro le reconnaîtront car il est le bout de chou déjà célèbre dans les chaumières informatisées. De plus, il flatte notre chauvinisme car son éditeur, Loriciel, est français. Heureusement que Slider est un excellent jeu sinon ça m'aurait fait mal de le casser.. Non, non je plaisante.

UNE BALADE COLOREE

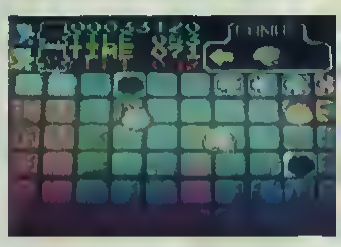
Le but du jeu est archi simple : chaque niveau est composé de petites cases bleues sur lesquelles Slider doit passer sans en omettre une seule. Lorsqu'il a touché une case de ses petits petons, celle-ci devient rose. Et quand tout le tableau est rose, la boule de poils a droit au niveau suivant. On pourrait croire que ça manque d'intérêt mais la balade n'est évidemment pas aussi facile qu'elle en a l'air. Y'a un programmeur machiavélique qui a truffé les tableaux de pièges : des trous apparaissent, des cubes de glace vous entraînent vers la mort, des flèches vicieuses indiquent des mauvaises directions. Sans oublier les bestioles hirsutes qui errent et se mettent à tirer assez rapidement. Le coin était pourtant conseillé par le Guide Michelin. T'en fais pas, Slider, on les aura : garde ta bonhommie et ton regard naïf !

Il faut transformer les plaques en rose

LA COURSE CONTRE LA MONTRE

Le timing est plutôt serré pour cette course intelligente. Mais avec de la combativité et de la réflexion, vous aurez droit à pas mal de bonus sympa. Déjà, Slider peut tirer sur ses ennemis (pas de martyrs sur la Game Gear) et ça en élimine pas mal. Il existe même une option de tir plus fournie ou multidirectionnelle. Un coin dans l'écran indique les options à prendre sur le tableau : chaussures cloutées, 1up, sablers, têtes de mort, paquets surprises... Il n'est pas forcément bon de se précipiter dessus, ça dépend du niveau et de la difficulté. Le jeu propose aussi des bonus exit qui permettent de passer directement au niveau suivant : mais faut le mériter.

Un bonus sur la gauche



Attention aux flammes qui se déplacent de façon aléatoire.

TOUJOURS LE MEME

Quelle que soit sa version, Slider ne change pas, ni graphiquement, ni dans ses options. Et pourquoi le ferait-il, puisque y jouer est un total plaisir. Stratégie et réflexe : vous progresserez sans vous lasser grâce au password. Vu le nombre de niveaux, c'est plutôt sympa. Le fun est garanti à la récré. ■

Miss VTM

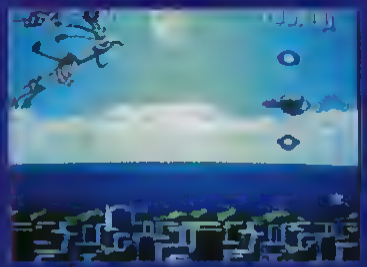
90%

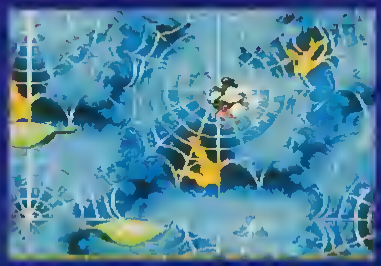
EN RESUME

SLIDER

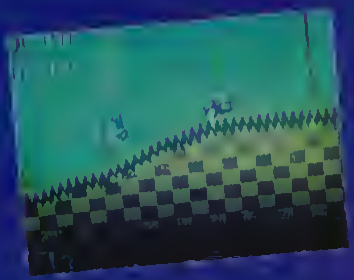
- Console : Game Gear
- Genre : réflexion/ plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 85 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %

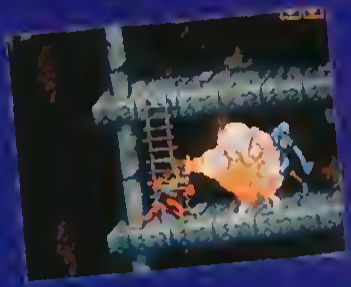
DOSSIER TOP 5 CONSOLES

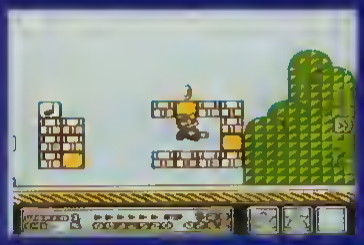




Vous nous le réclamiez depuis longtemps ! On vous l'a promis le mois dernier. Il est là ! Le dossier TOP 5 console vous donne la sélection des 5 meilleurs jeux par consoles. Réalisée par Chris, Wonder, Crevette et Iggy cette sélection a été faite par nos 4 testeurs réunis : elle représente donc un compromis entre leurs différents avis et, croyez-nous, la bagarre fut terrible. Voilà, on espère que ce petit dossier pourra guider votre choix lors de vos prochains achats.







Dossier TOP 5

SNK NEO GEO

Si Rolls fabriquait des consoles

Il suffit de s'approcher d'une Neo Geo pour ressentir un sentiment étrange : sans même connaître le prix de la machine et de ses jeux, on se rend bien compte qu'elle n'est pas comme les autres, qu'elle semble venir d'un autre monde.

Nous nous trouvons, dans [illegible] point d'un trouble chinois du 5e siècle mais bien d'une console japonaise du 20e siècle. Vue de l'extérieur, elle est d'une extrême discrétion.

Méfiance : dès que l'on pousse le bouton sur On, la puissance sidérante de ce nouveau venu dépasse rapidement la limite tolérable. L'écran se couvre de belles couleurs et [illegible] dans tous les sens. C'est ça la Neo Geo, des jeux sophistiqués, baignant dans une débauche de moyens techniques.

Les jeux restent encore longtemps [illegible] si Guillemot, le distributeur officiel, fait beaucoup [illegible] les prix des cartouches de 590 F). La [illegible] que, elle, commence à [illegible] avec certains titres de qualité. Soulignons que cela continue, et que la Neo Geo [illegible] sa place excentrique de reine [illegible] du pays des consoles.

Et reste la machine des adultes !

CARTE D'IDENTITE

- Nom : SNK NEO GEO
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1990 (Japon, France)
- Processeurs : MC68000 (12MHz), Z80 (4 MHz)
- Ram : 64 Ko , accès virtuel 68 Ko
- Résolution : non communiqué
- Couleurs : 4 096 affichables parmi 65 536
- Son : 13 voies (FM, PSG, PCM), stéréo
- Cartouches : 40 Mo max.

TOP 5

MAGICIAN LORDS

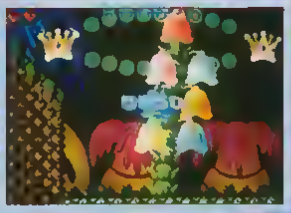
Tous ceux qui ont approché la Neo Geo vous le diront, Magician Lords est le titre phare de cette console. Ça commence par des graphismes à devenir fou tant ils sont riches en couleurs (je ne vous raconte pas les dégradés...) et ça continue par une bande sonore complètement délirante, genre orchestre symphonique en liberté. Le héros est en lui-même, déjà, atypique puisqu'il s'agit d'un magicien qui se bat à grands coups (de magie, évidemment) contre des gargouilles et autres morts-vivants comme vous n'en avez jamais vu. C'est aussi un jeu qui se caractérise par sa difficulté : probablement l'un des plus durs au monde. Proprement hallucinant !

ALPHA MISSION II

Quand Neo Geo se met au shoot'em up, elle n'y va pas avec le dos de la cuiller ! Outre la possibilité de jouer à deux simultanément, on tombe rapidement à la renverse devant la taille des vaisseaux ennemis (qui, la plupart du temps, remplissent tout l'écran), devant les nombreux zooms, devant les centaines de sprites qui s'agitent autour de votre engin, devant les milliers de couleurs, devant les scrollings à pleine vitesse, devant... On pourrait encore citer des dizaines de points qui laissent rêveur face à ce titre redoutable.

BLUE'S JOURNEY

Un jeu de plate-forme sur Neo Geo prend tout de suite des tournures hors du commun. Première surprise, il est possible de jouer à deux simultanément. Autre option étonnante, l'agrandissement ou le rétrécissement de votre héros pour le faire passer dans des endroits étriqués. Et puis, surtout, la profusion de couleurs, pastels, qui donnent un effet « compte pour enfants » assez étonnant. Les animations sont parfaites et la bande sonore se compose d'un mélange de hard tonitruant et de sons cristallins... Pour se dépayser, y a pas mieux !



TOP PLAYER'S GOLF

Ne cherchez plus quelle est la meilleure simulation de golf disponible sur console, la voici. Les incroyables capacités graphiques de la Neo Geo vous plongent directement au coeur de fairways imaginaires mais très réalistes. Tellement réalistes, que l'on sent presque l'odeur de l'herbe fraîchement coupée ! Et les commentaires digitalisés du caddie renforcent cette sensation. Les zooms achèvent de vous convaincre tant l'impression « vol d'oiseaux » est réussie. De plus, la fabuleuse jouabilité de ce jeu le rend accessible à tous.

SUPER PROFESSIONNAL BASEBALL

Si les simulations de baseball ne vous avaient jamais convaincu auparavant, je vous conseille celle-ci, pour être définitivement réconcilié avec ce sport étrange venu d'ailleurs. Les graphismes hyper réalistes jouent pour beaucoup. Mais il faut y ajouter une gestion extrêmement simple des règles de ce sport. Quant aux commentaires de journalistes sportifs américains accompagnés de bon hard, ce n'est que de la frime, mais ça assure un max !

Dossier TOP 5

NEC CORE G./GT

Une japonaise à Paris

Si la Core et sa variante portable la GT n'ont pas réussi à percer massivement en Europe, ce n'est certainement pas faute de bons jeux.

La petite [illegible] de la Nec fut en effet d'une [illegible] de premier choix, tant en terme de variété que de qualité. Souvent parfaitement réalisés, les jeux de la Core sont [illegible] jouables, riches, variés et procurent un vrai challenge. Bref, ils ne finissent pas au placard au bout de trois jours. Quant à la variété, on trouve à peu près de tout aux rayons action, cassette et aventure-réflexion. S'il est deux genres dans lesquels la Core est imbattable, c'est bien dans les shoot them up et les simulations sportives. Le CD-Rom propose également d'excellents softs (Dynastic H, Ratoran, Spriggan, R-Type Complete CD, J.J. Harrold Murder Club, etc.) mais le faible nombre de titres disponibles dans notre pays semble refléter plutôt deux fois qu'une année d'un parc de périphériques conséquent. C'est pourquoi nous avons [illegible] les jeux CD de notre sélection. De toute façon, les softs de qualité en cartouche sont déjà tellement nombreux sur Core, que réduire ce Top 5 a été un déchirement. [illegible] avons ainsi dû écarter, la faute de place, des titres de la taille de Legion (bien meilleur sur Nec que sur Mega Drive) ou de Formation Soccer. Il subsiste malgré tout un [illegible] à ce concert de louanges : la distribution officielle pour le moins [illegible], apparaît comme nettement [illegible] que cette dernière concentre toute le problème du japonais à l'écran qui nous prive des superbes jeux de rôle et rendrait des aventures-aventures nettement plus « prise de tête », cela [illegible] des difficultés d'approvisionnement : trouver les titres que vous cherchez ne se [illegible] d'une [illegible] les difficultés. Il faut parfois [illegible] pour jouer.

CARTE D'IDENTITE

- Nom : NEC COREGRAFX et NEC GT
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1987 (Japon), 1989 (France)
- Processeurs : 6280 à 7 MHz + coprocesseurs 16 bits
- Ram : 8 Ko, vidéo 64 Ko
- Résolution : 256 X 244
- Couleurs : 256 parmi 512
- Son : 6 voies stéréo
- Cartouches : 512 Ko max. (500 Mo sur CD-Rom)

PLAYER ONE CERTIFIE

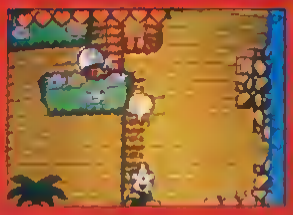
TOP 5

DEAD MOON

Qu'elle a ete disputée, cette première place ! Si la majorité de la rédac s'accordait sur le choix d'un shoot them up, les avis n'ont cessé de diverger quant au choix de l'heureux élu. Il est vrai que le nombre et la qualité des jeux de tir sur Core ne peuvent être qu'une source de choix déchirants : Iggy penchait pour Tiger Heli, Crevette pour Aero Blaster, Wonder pour Danus + et Chris pour Download II. Après quelques empoignades, c'est finalement Dead Moon qui ravit la pole position. Une seule raison à ce choix : l'extraordinaire qualité de ses décors et de ses monstres de fin de niveau. Rien de révolutionnaire, mais la plus belle réalisation et une action bien violente, comme on les aime. Le shoot them up au mieux de sa forme, tout simplement.

PC KID II

Sur Nintendo, il y a Mario, sur Sega Sonic et sur Nec PC Kid. Comme le geant de l'electronique ne peut rien faire comme les autres, son heros est completement allume : une espece d'homme prehistorique difforme qui donne des coups de boule a ses ennemis et escalade les parois avec ses dents. A l'opposé des softs qui seduisent grace à leur qualité graphique, PC Kid II mise tout sur l'humour et l'absurde. Impossible de garder son serieux face au delire total qui regne dans ce monde préhistorique. Une seule solution : se laisser aller et admirer la variete des situations, l'excellente jouabilité et la progression de la difficulté, parfaitement bien dosee. Un jeu de plate-forme exceptionnel, qui est meme parvenu à faire delirer les pires accro de Mario.

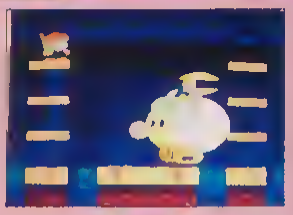


FINAL MATCH TENNIS

Répétons-le une fois encore : le meilleur jeu de tennis tourne sur Nec et s'appelle Final Match Tennis. Comme tous les must, la recette est simple : des options nombreuses, une maniabilité irréprochable, une réalisation particulièrement propre, surtout en ce qui concerne les animations et juste la petite touche de classe qui fait la difference. Voilà : vous obtenez un jeu suffisamment irrésistible pour paralyser la rédac de *Player One* pendant plus d'un mois. La salle de test se métamorphosait en petit Winbledon où s'agglutinait tout le staff de votre magazine. Car c'est bien sûr à plusieurs que cette simulation sportive prend toute sa dimension.

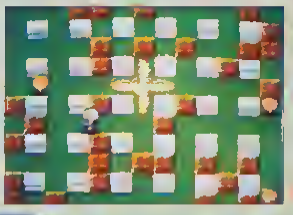
PARASOL STARS

D'abord, il y eut Bubble Bobble : Carton intégral. Puis, sortit Rainbow Island : Recarton ! Enfin, voici Parasol Stars : Bubby, le petit garçon vedette part délivrer huit mondes infestés de créatures aussi bizarres que des plantes carnivores ou des accordeons agressifs. Cette fois-ci, il se débarrasse de ses adversaires en leur donnant des coups de parasol. Une ambiance spécifique pour chaque planète, des commandes d'une précision diabolique, une réalisation fraîche et réussie, des bonus à la pelle : la recette est éprouvée mais ne tombe pas dans le déjà vu. Le plus étonnant dans ce jeu reste toutefois ce perfectionnisme qui fait que, six mois après sa sortie, on continue à tomber sur des bonus ou des détails qu'on n'avait jamais vus. Mais comment font-ils ?



BOMBER MAN

Pas specialement beau, pas specialement original, Bomber Man est pourtant le meilleur jeu multijoueur jamais inventé. Le thème ? Simple. Un petit cosmonaute se promene dans un labyrinthe en larguant des bombes a retardement destinées à détruire des monstres vicieux. Pas géant, mais tres agréable grâce aux multiples bonus qui apparaissent peu a peu. En fait, c'est à plusieurs que ce jeu devient irrésistible. Un à quatre personnages se retrouvent alors sur le terrain avec une réserve de bombes et un but simple : rester seul en lice. Grâce aux bonus (méga explosions, bombes en chaine, vitesse, mouvements inversés, etc.), le plateau ressemble vite à un mini Hiroshima dans lequel se pratiquent les pires vachenes. Indispensable.



Dossier TOP 5

LYNX

Une console qui n'a pas les yeux bridés

La seule console occidentale de ce dossier fait figure d'outsider sur le marché des portables.

Bien plus puissante que la Gameboy ou la Game Gear, la Lynx est une petite perle qui n'a pas grand chose à envier à une Megadrive ou à une Mégadrive. Elle est par exemple de la seule console, avec la Super Nintendo, à incorporer un zoom hard. Alors, comment se fait-il qu'elle n'ait pas encore fait un véritable carton ? C'est simplement à cause de son éternel talon d'Achille : les jeux. De plus, longtemps les cartouches de la Lynx étaient au compte-goutte... quand elles arrivaient. Si la situation s'est bien arrangée, en quantité j'entends, la qualité n'est toujours pas au top niveau. Face à l'impressionnante ludothèque déployée par ses concurrentes, la Lynx souffre de l'absence des grands éditeurs ci, pour. Pire encore : même les Occidentaux font la fine bouche. Un éditeur aussi prolifique qu'Electronic Arts ne s'est pas encore beaucoup penché sur la première portable couleur. Résultat des courses : Tetrade n'est pas très sur Lynx, Gauntlet, Ryger, Mission Fac Man, Hard Drivin', Stun Runner, Roadblasters, Paperboy, les adaptations de jeux de café ne brillent pas par leur jouabilité. Seul les déclinaisons de Klax et de Stun Runner, excellentes, émergent vraiment des lots. Heureusement, les petites originales mais là non plus ce n'est pas le pied : derrière de très beaux graphismes et de animations de grande classe, l'intérêt n'est pas toujours au rendez-vous. Heureusement, la petite se rattrape notamment dans le domaine de la réflexion, dans lequel elle dispose d'un paquet de bons titres. On attend également avec impatience les jeux de sport, accompagnés d'options qui devraient bénéficier de la possibilité de jouer en groupe via le câble Comlynx.

CARTE D'IDENTITE

- Nom : LYNX
- Nationalité : américaine
- Date de naissance : 1990 (monde entier)
- Processeur : 65C02 à 16 MHz + coprocesseurs
- Ram : 64 Ko
- Résolution : 160 X 102
- Couleurs : 16 parmi 4 096
- Son : 4 voies
- Cartouches : 1 000 Ko max.

TOP 5

KLAX

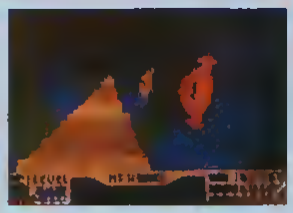
Figure parmi les rares softs inspirés de Tetris à proposer quelque chose de réellement nouveau. Des tuiles tombent sur un tapis roulant, représenté en 3D. A l'aide d'une palette, vous les empilez dans une cuve, cherchant à créer des Klax, c'est-à-dire des assemblages de trois tuiles de même couleur. Afin de relancer constamment l'intérêt, les missions varient à chaque vague. Ponctuée par de superbes digitalisations vocales, cette version a l'intelligence d'utiliser l'écran dans le sens de la largeur (une des possibilités de la Lynx), ce qui accroît nettement la visibilité pour ce jeu tout en longueur. Beau, ultra accrocheur et pas idiot, Klax est un must intégral qui n'a jamais été aussi réussi que sur Lynx.

SHANGHAI

Issu en droite ligne du monde de la micro, Shanghai figurait avant l'apparition de Tetris comme la pire cause d'heures de travail perdues dans les bureaux. Dans ce jeu de dominos chinois, le joueur se trouve confronté à des figures complexes reprenant plus ou moins la forme d'animaux. Le but consiste, vous l'avez devine, a réunir les pieces par paire. Un jeu d'enfant si la position de chaque piece ne revêtait une grande importance : il n'est possible de marier que des pieces « libres », c'est a-dire non recouvertes par d'autres. La version Lynx fait mentir l'*a priori* selon lequel les jeux de reflexion se doivent d'etre laids. La musique extrême-orientale qui berce la partie est une petite merveille et les graphismes vraiment reussis. 100 % fun pour les amateurs de prise de tete.

STUN RUNNER

Tout comme Klax, Stun Runner nous montre que Lynx et arcade sont capables de faire bon ménage. Pourtant, le challenge n'était pas mince : tout comme Hard Drivin' (complètement raté sur la portable d'Atari), Stun Runner compte parmi les jeux exigeants qui s'entendent à merveille aussi bien avec des bornes d'arcade surpuissantes qu'avec les circuits des consoles. Effet de vitesse impeccable et 3D réussie, l'essentiel de cette course futuriste est ici préservé. D'accord, on ne passera pas des heures à s'extasier sur la subtilité du scénario ni sur la variété de l'action, mais tant qu'on a le fun on ne s'en plaindra pas !



WARBIRDS

Les combats aériens de la Première Guerre mondiale en « direct live », ça ne se refuse pas ! Vous voilà donc aux commandes d'un bon vieux coucou pour une partie de « cherche et détruit ». Rassurez-vous toutefois : rien de bien compliqué ici, le pilotage se réduit au minimum et l'accent est mis sur les sensations fortes. De ce côté-là, c'est une grosse réussite. Warbirds prouve brillamment ce dont on se doutait fortement : une console dotée d'un zoom hard permet de réaliser des simulations impressionnantes. Les avions se rapprochent ou s'éloignent avec une vitesse et un réalisme fabuleux. De plus, on peut jouer à plusieurs grâce au câble de communication. Le jeu se révèle un peu repétitif à la longue, mais éprouver des émotions pareilles sur une si petite machine méritait bien une mention.

CHIPS'CHALLENGE

Pas de super graphismes ni de zoom de folie ici, mais un jeu passionnant. Passons rapidement sur le scénario, un brin niais, de Chip's Challenge : Un programmeur fou, amoureux d'une princesse vivant à l'intérieur d'un ordinateur rentre dans une machine pour lui prouver son amour (au fou !). L'intérêt de ce jeu réside en fait dans la qualité des puzzles qu'il vous soumet : dans chaque tableau, il faudra se creuser la cervelle pour trouver le moyen de récupérer les clés et les petits circuits intégrés (*chips* en anglais) nécessaires pour passer au niveau suivant. Ajoutez plus d'une centaine de tableaux, un système de mots de passe qui évite de tout reprendre au début et vous comprendrez que certains y aient passé des nuits.

Dossier TOP 5

MASTER SYSTEM

MASTER la plus européenne des nippones

Alors que des machines comme la NES ou la Megadrive étendent le champ de leurs conquêtes au monde entier, la Master s'impose de plus en plus comme une console 100 % européenne.

Européenne d'abord par son implantation : c'est en effet de ce côté-ci de l'Atlantique que s'effectue désormais la quasi-totalité de ses ventes, et il est certain que le parc installé dans cette région dépasse de loin celui des autres continents. Européenne également par l'origine de ses softs. Sega ayant signé des accords avec de nombreuses sociétés britanniques, de plus en plus de cartouches sont développées sur le vieux continent. Ce qui n'est pas sur mal vu la qualité les programmeurs anglais à coups de Populous, Paxmania, Paperboy, Indy ou Super Kick Off [illegible] en effet démontré qu'ils parvenaient souvent à sortir de cette machine des effets qu'on croyait impossibles. Rassurez-vous, le fiel japonais n'est pas éteint pour autant : les programmeurs de chez Sega [illegible] à nous envoyer régulièrement leur lot de nouveautés en contentant les titres majeurs de la Megadrive. A côté de l'indéfinissable paquet de déchets (en règle générale, les jeux d'arcade passent d'abord sur une version de 16 bits au moins), cette politique présente au moins le mérite de nous assurer des perles du genre de Sonic ou de Mickey. Et le mot, la poupée à nouveau, c'est que [illegible] de se faire une Master et la bibliothèque, déjà très bien fournie, n'a pas fini de s'étoffer.

CARTE D'IDENTITE

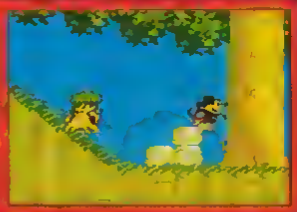
- Nom : MASTER SYSTEM
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1986 (Japon), 1988 (France)
- Processeur : Z80 à 3.6 MHz
- Ram : 8 Ko ; vidéo 16 Ko
- Résolution : 256 X 192
- Couleurs : 16 parmi 64
- Son : 3 voies
- Cartouches : 256 Ko max.

TOP 5

SONIC THE HEDGEHOG

Incroyable ! On pouvait s'attendre au pire de la part d'une adaptation aussi risquée, et pourtant le jeu fétiche de Sega s'offre le luxe d'être encore plus réussi sur Master que sur Megadrive. Des graphismes et des animations jamais vus sur cette machine au service d'un jeu nettement moins répétitif que la version Megadrive. Plus varié, moins lassant et toujours aussi impressionnant d'un point de vue technique, Sonic s'impose haut la main comme le meilleur jeu de la plus vieille des Sega. Une preuve supplémentaire qu'il est encore possible de réaliser des choses étonnantes sur des consoles soit-disant demodées. Classieux et indispensable !

MICKEY MOUSE

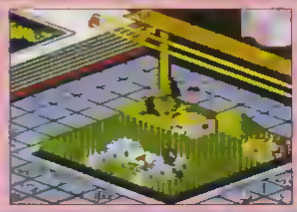


Sur Master, si Mickey concède de justesse la première place à Sonic, c'est bien plus en raison des qualités de son adversaire qu'à cause d'un défaut quelconque. En fait, Mickey est tout simplement fabuleux sur 8 bits. Tant en termes de jouabilité que de réalisation, cette cartouche à fixe des standards qui n'ont quasiment jamais été atteints depuis. Forêt, chambre d'enfant, bibliothèque, horloge, château des illusions, le sauvetage de Minie ne sera pas facile, mais Mickey est aidé par la parfaite maniabilité des commandes. Même les pires adversaires de Sega ne peuvent que se découvrir devant ce jeu d'exception qui pousse le perfectionnisme jusqu'à faire remuer les bras de Mickey lorsqu'il est en équilibre sur un rebord.

SUPER KICK OFF

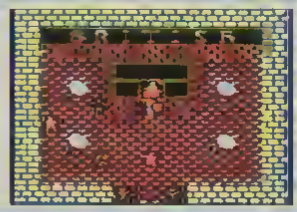
Réaliser sur une pauvre 8 bits la seule simulation de foot capable de rivaliser avec le Formation Soccer de la Nec, l'exploit mentait d'être souligné. Au programme de Super Kick Off, un réalisme à toute épreuve : des conditions météo au type de match ou de terrain en passant par le positionnement des joueurs, rien n'a été négligé. Par contre, une fois la partie commencée ce sont les réflexes qui priment. Action supersonique (l'écran défile dans les quatre directions avec une fluidité irréprochable), commande ultra maniables et réflexes d'acier, videz les petits joueurs ! Fans de foot ou non, il est difficile de résister à ce programme soigné qui, raffinement suprême, propose même des textes et des équipes adaptés à chaque pays européen.

POPULOUS



Présente-t-on encore Populous ? Sur micro-ordinateur, Nec, Megadrive ou Super Famicom, ce wargame beau, riche et passionnant a fait délirer des hordes de joueurs au point de s'imposer comme un grand classique. La beauté graphique et la simplicité d'utilisation exceptionnelle de ce jeu (pas un seul texte, tout se manie grâce à des boutons) cachent une grande richesse stratégique. Sans oublier, bien sûr le plaisir de pouvoir incarner un dieu. Du haut de son nuage, quel pied de déclencher à volonté tremblements de terre, inondations et autres réjouissances de cet acabit ! Faire tenir un tel soft sur une Master tenait de l'exploit. Teckmagic a réussi l'impossible en pondant une version impeccable incluant la bagatelle de 5 000 mondes.

ULTIMA IV



Jeu de rôles culte sur micro-ordinateur, Ultima IV a fait le bonheur de nombre de possesseurs de Master. Pour délivrer le pays de Britania, il faudra devenir un avatar, c'est-à-dire un homme parfait doté de sept qualités morales. Ultima IV n'est pas un soft dans lequel on entre facilement. La réalisation austère et les nombreux textes en anglais ne facilitent pas la tâche du joueur débutant. Pourtant, les plus vieux qui auront le courage de s'accrocher ne regretteront pas leur acharnement. Sous sa coquille austère, Ultima IV cache en effet un scénario extraordinaire et une richesse rarement vue. Une fois envoûté par ce soft, il est presque impossible de décrocher avant d'avoir achevé sa quête. Notre ami Wolfen qui l'a fini récemment après trois mois épuisants est formel : ce jeu est géant, dans tous les sens du terme.

Dossier TOP 5

SEGA GAME GEAR

La couleur en poche

La Game Gear est le premier essai de console portable par Sega. Beaucoup moins évoluée techniquement que ses deux concurrentes couleur (la Lynx et la PC Engine GT), elle compte sur sa logithèque pour s'imposer.

Pour bien comprendre la logique des titres parus sur cette machine, il suffit de savoir que la Game Gear n'est ni plus ni moins qu'une Master System portable. C'est ainsi que de nombreux titres de la Master se retrouvent rajeunis dans son catalogue. Parallèlement existe un adaptateur servant à connecter les jeux Master System directement sur la Game Gear. Cette solution est extraordinaire puisqu'elle permet de faire la machine d'une centaine de titres. Mais la production est quand même limitée dans les titres spécifiques à la Game Gear et l'on trouve des merveilles comme Mickey, Sonic ou Shinobi. Il semble évident que, par exemple, beaucoup de titres seront adaptés sur les trois machines de la marque (Master System, Megadrive, Game Gear) avec plus ou moins de succès sur GG.

A noter la très bonne performance des quelques simulations de golf qui viennent le jour ces temps-ci (Leaderboard, par exemple). Néanmoins on regrettera l'absence de quelques shoot'em up, car la GG est encore un peu faible en ce qui concerne ce type de jeu.

CARTE D'IDENTITE

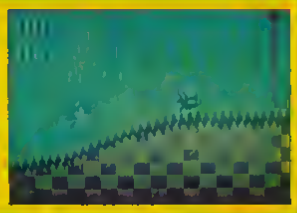
- Nom : SEGA GAME GEAR
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : octobre 1990 (Japon), juin 1991 (France)
- Processeur : Z80 CMOS, 3.58 MHz
- Ram : 1 Ko, vidéo 8 Ko
- Résolution : 160 (480) X146
- Couleurs : LCD, 32 couleurs parmi 4 096
- Son : 3 PSG, 1 noise, 1 spécial
- Cartouches : 512 Ko max.

PLAYER ONE CERTIFIE

TOP 5

SONIC

Cette version 8 bits de Sonic (Master System/Game Gear) est carrément fabuleuse. Ses graphismes fins et colorés, sa jouabilité, sa parfaite maîtrise des capacités de la console (encore plus rapide sur Game Gear que sur Master S.) en font une véritable réussite. Il s'agit d'un jeu comme on en rencontre peu. La finition est exemplaire, très peu de clignotements, pas de ralentissements, une bande sonore conforme au thème générique de Sonic et un style de jeu suffisamment modifié pour gommer les erreurs de la version Megadrive. On peut pratiquement le considérer comme le meilleur jeu jamais produit par Sega .. tous modèles confondus (hors borne d'arcade, bien sûr).

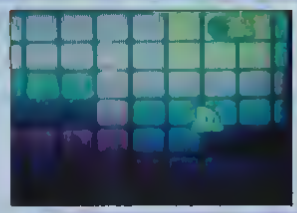


MICKEY

Si Mickey est second sur Game Gear, ce n'est pas parce qu'il est moins bien que sur Megadrive, c'est dû au fait que Sonic 8 bits est particulièrement réussi. Il empêche que Mickey reste tout de même une référence. Le personnage est toujours aussi mignon et jouable, et le monde fabuleux de Disney paraît plus vrai que nature malgré les limitations de la machine. On retrouve les boss de fin de niveau comme le chêne furax ou le biscuit au chocolat, ainsi que des endroits magiques comme la chambre d'enfant ou la salle de l'horloge. Un mega hit incontesté.

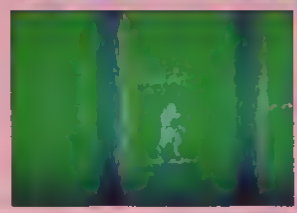
SLIDER (SQUEEK)

Des jeux conçus par des Français, il y en a peu sur consoles. Eh bien Slider, plus connu chez nous sous le nom de Sqweek, peut se vanter d'être le meilleur titre made in France (conçu chez Loriciel) ! La petite boule de poils jaunes qui tente tant bien que mal de colorer des cases bleues en rose, devient rapidement le compagnon idéal. 99 tableaux à compléter et plein de monstres bizarres prêts à vous « gnaquer » pour un oui ou pour un non. Un jeu intelligent et drôle.



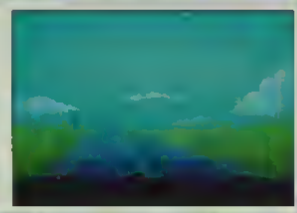
GAME GEAR SHINOBI

La série n'en finit plus de s'étendre, ce sera bientôt pire que Dallas ! Dernière en date, cette version Game Gear de Shinobi ressemble beaucoup à The Revenge of Shinobi sur Megadrive. Le sprite du héros est de bonne taille, les graphismes sont étonnamment fins et les animations de qualité. L'aventure en elle-même reprend les éléments habituels de cette série et réserve, comme d'habitude, un maximum de bastons. Un véritable régal pour les rois du beat'em up.



OUT RUN

Plus besoin de présenter Out Run . de la borne d'arcade aux consoles, en passant par les micro-ordinateurs, on en compte des dizaines et des dizaines de versions différentes. Sur Game Gear, on peut la considérer comme l'une des plus réussies. L'animation est assez fluide, les commandes répondent bien et l'on retrouve toutes les sensations du pilotage de la Ferrari Testarossa sur les côtes californiennes. Seuls les graphismes un peu simplistes nous rappellent que l'on n'est pas prêt d'égaler la borne d'arcade d'origine sur une console. M'enfin, le principal c'est que cette version Game Gear se révèle agréable à jouer, ce qui est le cas.



Dossier TOP 5

MEGADRIVE

Enfin les bits

Deux ans après sa sortie française officielle, la 16 bits noire et blanc est désormais dotée d'une ludothèque consistante et variée.

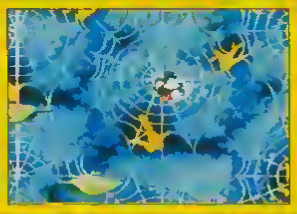
On trouve les uns parmi la centaine de titres disponibles en France. Or l'action Sega sur mais également un très grand nombre de programmes de stratégie : grâce aux titanes la Megadrive possède des wargames, des simulations de tanks, d'avions et de sous-marins, des épopées spatiales. Bref le genre de jeux riches et complexes qu'on est plus habitué à voir sur micro-ordinateur que sur console. Sans oublier la plus belle brochette de jeux de rôles jamais vue de l'univers de jouer. Dans les années 8 bits, toutefois, dans cette ville-là, les shoot-them-up (à part Hunter Force III, Gaiares et Cheiko, pas grand-chose de fou à se mettre sous la dent) et les simulations sportives vraiment pas terribles (John Madden Football mis à part). Plus important encore que le nombre, la qualité elle aussi est en constante amélioration. Les programmeurs maîtrisent désormais à merveille la machine et parviennent à en exploiter toutes les capacités. Dommage que la production reste encore très inégale : à côté des meilleurs titres de la machine, trop de soft moyens, voire franchement lamentables, encombrent les étagères des revendeurs. Attention à ne pas se tromper !

CARTE D'IDENTITE

- Nom : SEGA MEGADRIVE
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1988 (Japon), 1990 (France)
- Processeurs : 68000 à 7.12 MHz + Z80 à 3.5 MHz
- Ram : 74 Ko ; vidéo 64 Ko
- Résolution : 320 X 244
- Couleurs : 256 parmi 512
- Son : 10 voies stéréo
- Cartouches : 1 Mo max.

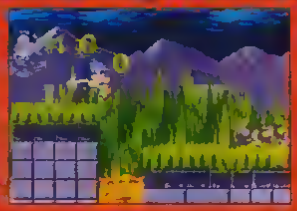
TOP 5

MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION



N'en deplaise a Sega, le plus grand jeu de plate-forme jamais sorti de leurs locaux reste plutôt Mickey Mouse que Sonic. Moins impressionnante techniquement que le hérisson bleu, la souris de Walt Disney reste « number one » dans nos cœurs grâce à ses graphismes acidulés, sa bande son de première classe et surtout sa jouabilité sans reproche. Mickey se promène gaillardement au milieu de décors enchanteurs, saute sur la tête de ses ennemis ou leur lance des pommes avant d'affronter la sorcière Mirzabel qui détient Minnie en otage. Toute la magie de Walt Disney est présente dans cette cartouche féerique qui, plus d'un an après sa sortie, continue à regner en maître.

SONIC

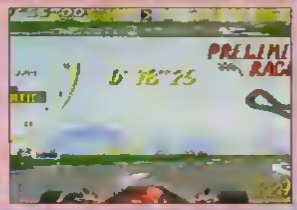


[illegible] Pas moins de [illegible] pour élaborer le [illegible] de la Megadrive [illegible] est-à-dire la cartouche de référence, celle qui [illegible] de la machine et qui déclenche l'achat d'une console. Quel résultat ! [illegible] personnage attachant [illegible] surtout, une réalisation sublime. Sur une bande sonore somptueuse, les décors superbes défilent [illegible] affolante. D'accord, certains défauts de jeunesse rendent le jeu un peu lassant à la longue et nous conduisent [illegible] Mickey. N'empêche que Sonic est une cartouche hors pair qui demeurera encore longtemps un must du jeu sur le [illegible]

ROAD RASH

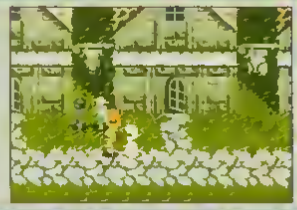
Qu'elle a été disputée cette troisième place ! Iggy ne démordait pas de Thunder Force III alors que Wonder se battait pour Quackshot. Ces challengers de poids se sont vu malgré tout supplanter par Road Rash défendu avec acharnement par le trio Chris, Pedro et Crevette. Il faut avouer que ce jeu d'Electronic Arts le méritait bien puisque voici une des seules cartouches occidentales d'action à offrir un plaisir de jeu et une jouabilité digne des meilleures productions nippones. Au programme donc, une course de motos à travers les grands espaces américains. Tous les coups sont permis, y compris celui qui consiste à frapper ses adversaires à coups de bottes, de poings ou de matraque. Une once de stratégie, ce qu'il faut de violence, un effet de vitesse canon et surtout un fun inégalé... le cocktail qui tue ! Bien qu'il soit sorti depuis quelques mois déjà, Road Rash continue de tourner des heures entières à la rédac.

SUPER MONACO GRAND PRIX



Avant l'avenement de Sonic, Super Monaco GP était le jeu le plus utilisé en démo chez les revendeurs. Rien d'étonnant, puisque cette adaptation d'une méga borne d'arcade propose aujourd'hui encore les graphismes et les animations les plus impressionnants jamais vus dans une course de F1 sur écran vidéo. Plus important encore : la jouabilité, absolument irreprochable. Le mélange réalisme/action est parfaitement dosé et les commandes répondent au doigt et à l'œil. Ni trop complexe ni trop simpliste, Super Monaco GP est la meilleure course de voitures, toutes consoles confondues. Un régal ! S'il fallait une preuve supplémentaire du succès de Super Monaco, sachez que Sega travaille sur une suite, parrainée par Ayrton Sena lui-même.

PHANTASY STAR III



Sword of Vermillion, Might and Magic, Shining in the Darkness, Phantasy Stars II, les grands jeux de rôles ne manquent pas sur Megadrive. Pas un pourtant ne parvient à égaler le seigneur du genre : Phantasy Stars III. Le secret ? Des graphismes, des animations et des musiques de bonne qualité au service d'un jeu à la richesse incroyable. Non seulement votre quête s'étendra sur plusieurs générations, mais en plus les naissances varieront d'une partie sur l'autre ! Mais comment ont-ils pu caser tout ça dans une cartouche ? Plus qu'un jeu, Phantasy Stars troisième du nom est une véritable épopée et une des pires drogues jamais inventées. Notre ami Chris qui s'est chargé du test vient tout juste d'entamer sa quinzième cure de désintoxication.

Dossier TOP 5

NINTENDO NES

The n°1 in the World

La reine mère toujours sur le trône

Quoi de plus difficile que d'élire les cinq meilleurs titres de la NES ? Car si elle est de loin la console la plus vendue dans le monde, en Europe, et en France, c'est principalement grâce à la qualité de sa ludothèque. Pour cela, Nintendo a mis au point une stratégie très stricte de contrôle de la qualité et surtout bénéficie d'une expérience et d'un savoir-faire uniques au monde. Pour bien comprendre leur philosophie et analyser leur succès, il faut savoir que Nintendo existe depuis plus de cent ans ! Et toute l'histoire de la firme nipponne n'est consacrée qu'au jeu. Au début, Nintendo était spécialisé dans les cartes à jouer, puis dans les casse-tête en bois. Mais le véritable tournant de la société se produit à la fin des années 70, avec l'arrivée de l'électronique. Ils font partie des tout premiers à créer des bornes d'arcade (Donkey Kong, Popeye, Mario Bros, etc.), et surtout, coup de génie, ils vont inventer les premiers jeux électroniques, les fameux Game & Watch (avec leur écran LCD et la première croix de direction) ! Un second coup de génie suivra, c'est d'engager Shigeru Miyamoto, le créateur, entre autres, de Mario, Donkey Kong, Zelda, etc. Bref, le meilleur créateur de jeu du monde.

C'est aussi la seule société capable d'isoler pendant deux ans un team d'une vingtaine de personnes pour réaliser un seul jeu ! Et puis c'est aussi, comme je le disais plus haut, une politique de licence et de contrôle des éditeurs qui développent sur leurs consoles.

Pour obtenir la licence Nintendo, il faut payer très cher et faire des jeux d'une certaine qualité... sinon vous allez voir ailleurs !

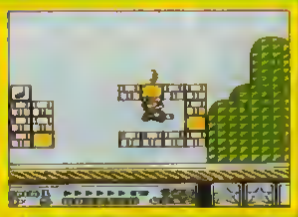
CARTE D'IDENTITE

- Nom : NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1983 (Japon), 1989 (France)
- Processeur : PP2A03, 1.9 MHz
- Ram : 2 Ko, vidéo 32 Ko
- Résolution : 256 X 240
- Couleurs : 52 affichables, 4 par caractère
- Son : 3 voies, 4 octaves
- Cartouches : Eprom 128 Ko max.

TOP 5

SUPER MARIO 3

Qu'est-ce qui fait de Super Mario le jeu le plus vendu et le personnage le plus célèbre ? Tout d'abord, une jouabilité à toute épreuve, la meilleure qui soit. Mario répond instantanément aux ordres de la manette, votre cerveau est en ligne directe avec lui ! Même en plein saut on fait de lui ce qu'on veut ! De même, la gestion des collisions est exceptionnelle, au pixel près. Et comme les actions sont simples (courir, sauter, nager ...) mais puissantes, il est accessible à tout le monde (petits, grands, femmes, hommes). Et l'autre argument de choc, c'est sa richesse. Des milliers et des milliers d'astuces, planquées dans tous les coins. Vous pouvez repasser cinquante fois au même endroit et découvrir des nouveaux trucs. Et comme les décors et les tableaux sont plus variés et nombreux que dans tous les autres jeux (56 levels différents dans Mario 3), la durée de vie est illimité.

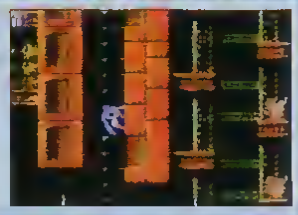


ZELDA II

Nintendo vise toutes les cibles. L'action avec Mario et la réflexion avec Zelda. Et le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ont réussi dans les deux directions. Si je vous dis qu'il faut 360 heures d'affilée (en connaissant d'avance toutes les astuces du jeu...) pour le terminer, vous comprendrez qu'avec Zelda on rentre dans une autre dimension. Et ce, sans CD-Rom ! Le camarade Link, héros du jeu, doit réveiller la princesse Zelda, endormie par l'infâme Ganon. Tel est le déclenchement d'une aventure complexe mélangeant habilement la recherche d'éléments, d'informations avec des petites phases de combats assez éprouvantes pour les nerfs. Dans ces conditions, seule la persévérance peut vous mener au terme de cette quête. Un jeu magique à la finition quasi parfaite, comme seul Nintendo peut en produire.

BATMAN

Batman révèle la capacité de Nintendo à traîner dans son sillage des éditeurs exceptionnels. Sunsoft peut se vanter d'avoir réalisé le meilleur jeu « non Nintendo ». Des graphismes à tomber par terre, une jouabilité étonnante (de toute façon, c'est le maître-mot dans le monde Nintendo) et, surtout, un incroyable rendu de l'univers Batman. Les images fixes tirées du film, le look du Joker, l'ambiance glauque... Tout y est. Les plus exigeants se satisferont du niveau de difficulté, suffisamment élevé pour plaire aux meilleurs tout en étant assez progressif pour ne pas rebuter les débutants. La classe totale ! Techniquement, c'est surprenant : les animations sont d'une fluidité sans reproche et la bande sonore vaut le détour. Tout possesseur de NES se doit de l'acquérir.

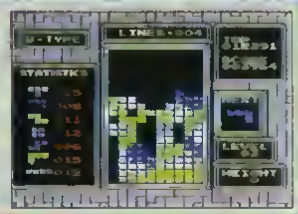


NINJA TURTLES

Ce n'est pas tout d'exploiter la folie qui accompagne le phénomène des Tortues Ninjas, encore faut-il le faire intelligemment. Et c'est ce qu'a compris Palcom, la filiale américaine de Konami. Habile mélange d'arcade et d'aventure, ce jeu s'impose comme un chef-d'œuvre du genre. Des centaines et des centaines de galeries, répliques réalistes des égouts-home de nos tortues killer, nécessitent une visite méthodique. Tous les éléments de l'univers du dessin animé et de la BD sont présents. Shredder reste l'ennemi principal et April O'Neil joue toujours le rôle de la néo-princesse à délivrer. Les fameuses pizzas ne rempliront pas votre estomac, mais votre niveau de vie. La possibilité de sélectionner à tout moment l'une des quatre tortues est particulièrement appréciable, et démontre la qualité de finition du jeu. Plus c'est intelligent, plus c'est Nintendo !

TETRIS

Quand chez Nintendo ils se sont offert le jeu génial du programmeur russe Alexei Pazhitnov, ils ne se doutaient pas qu'ils allaient créer un véritable raz de marée. Vous me direz, ils ont l'habitude ! Tout cela tient à un principe simple, mais particulièrement aliénant : des pièces géométriques tombent du haut d'un tableau et s'empilent au fond. En les tournant (pendant leur chute) de manière judicieuse, il est possible de les encastrer les unes dans les autres. Le but consiste à faire des lignes complètes (toutes les pièces sont correctement emboîtées sur un ou plusieurs étages, pendant qu'une pièce tombe, on visualise celle d'après et on agit en conséquence). En clair, les neurones en prennent un sérieux coup, et Tetris se révèle rapidement comme une véritable drogue. Vous entrez, alors, dans le monde des... Tétrisés !



Dossier TOP 5

NINTENDO GAME BOY

The n°1 in the World 2e épisode

Fort de son écrasant succès avec la NES, Nintendo ne s'est pas endormi sur ses lauriers.

La conception de la Game Boy remonte à peu près à l'époque où toutes les possibilités des Game & Watch avaient été exploitées. Il fallait donc profiter de cette incroyable expérience du jeu électronique pour faire évoluer le concept dans une nouvelle génération.

L'idée de mélanger le principe du Game & Watch (portabilité, écran LCD) avec celui de la NES (cartouches interchangeables) ne mit pas longtemps à se développer dans les esprits des ingénieurs du plus grand constructeur de jeux vidéo au monde. C'est ainsi que naquit la Game Boy : la première console portable de l'histoire et, aussi, la plus vendue.

Légère, compacte, peu gourmande en piles et pas chère, la Game Boy a été, comme tout produit Nintendo, pensée dans les moindres détails pour répondre à la clientèle la plus large. Et ça, les éditeurs l'apprécient. Surtout qu'elle dispose d'un autre atout, qui nous concerne moins mais qui est extrêmement important, à savoir qu'il est très facile de développer dessus pour un coût peu élevé. Le résultat ne s'est pas fait attendre, les éditeurs des quatre coins du monde se sont mis à produire les jeux avec une ardeur peu commune. La carème Nintendo a tout de suite réalisé une série hit-parade : Super Mario Land, Golf, Tennis et Tetris. Elle tient toujours par sa cruelle mais efficace politique de licence. À la production, à assurer un volume (plus de 800 titres dans le monde) et un niveau de qualité que l'on ne rencontrait, jusqu'à présent, que sur la NES...

CARTE D'IDENTITE

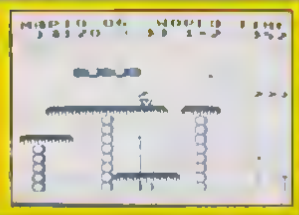
- Nom : NINTENDO GAME BOY
- Nationalité : japonaise
- Date de naissance : 1988 (Japon), 1990 (France)
- Processeur : CMos (8 bits)
- Ram : 2 Ko
- Résolution : 144 X 160
- Couleurs : 3 nuances de gris, écran LCD
- Son : 3 voies stéréo
- Cartouches : 128 Ko max.

PLAYER ONE CERTIFIE

TOP 5

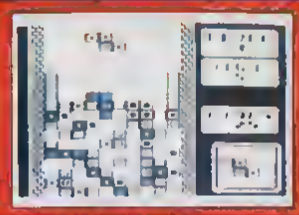
SUPER MARIOLAND

Quelle que soit la machine, Super Mario s'impose toujours comme la référence en matière de jeu vidéo. Son concept est si parfait qu'il est impossible de lutter ! Seul un Super Mario peut battre un autre Super Mario, et Nintendo fait tout pour que cela continue. Cette version Game Boy était donc nécessaire pour assurer le succès de cette console. Le résultat est, (mais qui en aurait douté ?), étonnant. Certes les graphismes pèchent par leur simplicité, mais on retrouve toutes les astuces et toutes les valeurs qui font le succès de Mario. Jouabilité inattaquable et parfaitement adaptée à l'utilisation nomade de la Game Boy et durée de vie illimitée. Je vous recommande même la bande sonore qui est surprenante pour une machine de cette taille. Fabuleux.



TETRIS

Plus encore que sur NES, Tetris aura marqué son temps. Il faut dire qu'étant offert avec la machine, il est à la portée de tout le monde. Mais ce n'est pas cela qui va en faire une version si mythique. Non, tout tient dans ces trois mots : plaisir de jouer ! Car c'est bien de cela qu'il s'agit, le type de jeu et sa conception l'ont rendu parfaitement adapté à la Game Boy. De plus, la réalisation est exceptionnelle, les pièces glissent le long du tableau comme une bille dans de l'ouate, la moindre sollicitation des commandes a un effet immédiat et, surtout, le mode 2 joueurs grâce au câble de connection, vous transporte dans une brèche temporelle, très loin du monde extérieur... Vous oubliez tout, sauf ces merveilleuse petites formes géométriques qui s'emplent encore et encore... jusqu'au bout de la nuit !

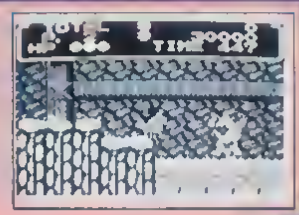


BATMAN

Bien qu'elle ait été développée par le même éditeur (Sunsoft), cette version n'a rien à voir avec celle de la NES. Principale qualité de ce méga jeu de plate-forme, une jouabilité exemplaire. De même, les graphismes extrêmement fins recréent une ambiance proche de celle du film. Ni trop simple ni trop dur, le niveau de difficulté est bien dosé. Et le jeu se termine en apothéose puisque les deux avant-derniers levels se transforment en shoot'em up d'une qualité rarement atteinte. Trouver l'un des meilleurs shoot'em up de la Game Boy au beau milieu de l'un des plus fabuleux jeux de plate-forme de cette même machine provoque un choc inoubliable.

DUCK TALES

Pas de problème, c'est la réplique exacte de la version NES. Les graphismes sont sans conteste le point fort du jeu, ce qui permet de retrouver toute la magie de l'univers Disney au travers des aventures épiques de l'oncle Picsou. Le principe de jeu, mi-plate-forme, mi-aventure, permet de découvrir de nombreuses astuces, dépendant tout de même de votre dextérité à manier le paddle. Quant à la bande sonore, elle exploite parfaitement les capacités de la Game Boy en la matière. Un jeu passionnant, sentimentalement très fort.



GARGOYLE'S QUEST

Faire un jeu de rôle sur une console portable dotée d'un écran à cristaux liquides noir et blanc peut paraître une étrange idée ! Et pourtant, Gargoyle's Quest s'impose comme l'un des standards du genre. Dur à souhait, mélangeant à loisir des phases d'action et des phases de RPG (Role Playing Game), il est difficile de lui trouver des défauts : l'ergonomie, par exemple, se révèle parfaite. De plus, l'idée de prendre une gargouille comme héros montre toute l'originalité des créateurs de ce jeu.

Dossier TOP 5

SUPER NINTENDO TOP 5

La Nintendo 16 bits arrive

A un mois de sa sortie officielle sur notre territoire, il était impossible de faire l'impasse sur cette console.

Pas question, non plus, de vous la présenter en détails, puisque nous aurons largement le temps de le faire dans les prochains numéros. Mais comme la plupart d'entre vous la connaissent encore mal, profitons de ce Top 5 par consoles pour vous faire le bilan de sa première année de production au Japon. Le résultat est assez surprenant, puisqu'elle compte déjà plus de trente titres à son actif ! Sur ce total, l'équipe de Player compte une vingtaine de mégabits incontournables, quatre ou cinq très bon titres et seulement cinq ou six ratages (qui, de toutes façons, ne devraient jamais être distribués chez nous, au vu de la sélection stricte qu'imposera Candal/Nintendo France).

Ce qui prouve que Nintendo n'a pas perdu la maîtrise de son marché en passant au 16 bits. Elire les 5 meilleurs titres sur cette machine fut donc un enfer ! Même après plusieurs sélections hyper-strictes, il nous restait encore une dizaine de titres à se taper la tête contre les murs tant ils nous avaient éblouis ! Il faut donc considérer la liste qui suit comme un choix résigné de 5 des 10 meilleurs jeux...

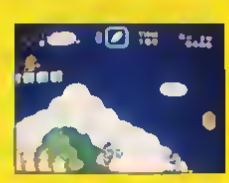
Mais comment ferait-on l'année prochaine ?

Liste des premiers jeux officiels pour la Super Nintendo

1 – Super Mario 4 (livré avec la console)
2 – F-Zero
3 – Super Formation Soccer
4 – Super Tennis
5 – Super R-Type

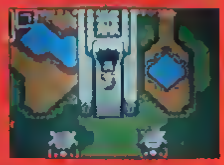
SUPER MARIO 4

Mario ne pouvait rater le rendez-vous de la Super Nintendo. Cette fois il atteint des sommets qui hallucinent le plus blasé des joueurs. Pas de concurrence possible lorsque l'on propose 96 levels de pure action, de découvertes et d'astuces ! Il est devenu si complet et riche qu'il s'agit d'un véritable dessin animé interactif. Et en plus, il sera gratuit !



ZELDA III

On oublie tout et on recommence. On ne garde que les idées des Zelda précédents et on en fait un véritable film d'Heroic Fantasy. Graphismes, son, jouabilité, richesse... On rêve éveillé !



CASTLEVANIA IV

Plus rien à voir avec ceux sur NES, c'est devenu l'un des meilleurs jeux de plate-forme de la planète. Musique, originalité, finition... Un chef-d'œuvre.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Un jeu mythique réalisé par un éditeur légendaire sur une console culte... Cela donne un sacré morceau d'anthologie... Amen !

SUPER FORMATION SOCCER

Vous prenez la simulation sportive la plus réussie et vous lui ajoutez le mode 7 de la Super Nintendo (zoom « hard »). Vous obtenez un décollement de la rétine dès les premières expositions ! Abus dangereux.

* Réalisé à partir des jeux en ventes aux Japon, certains de ses titres ne seront pas disponibles immédiatement quand la Super Nintendo sortira officiellement en France.

Le TOP 5 des journalistes

	CHRIS	WONDER	CREVETTE	IGGY
NEO GEO	1 - Magician Lords 2 - Baseball 2020 3 - Sengoku 4 - Alpha Mission II 5 - King of the Monsters	1 - Magician Lords 2 - Blue's Journey 3 - Crossed Swords 4 - Top Player's Golf 5 - Alpha Mission II	1 - Top Players Golf 2 - Superstars Baseball 3 - Alpha Mission II 4 - Blues Journey 5 - League Bowling	1 - Magician Lord 2 - Ghost pilot 3 - Alpha Mission II 4 - Burning fight 5 - Super Spy
NEC	1 - Final Match Tennis 2 - Formation Soccer 3 - PC Kid II 4 - Splatter House 5 - Super Star Soldier	1 - Parasol Stars 2 - Adventure Island 3 - Final Match Tennis 4 - PC Kid II 5 - Darius Plus	1 - Aeroblaster 2 - PC Kid II 3 - Populous 4 - Bomberman 5 - F1 circus	1 - Tiger Heli 2 - Parasol stars 3 - Dead Moon 4 - Populous 5 - Dragon Saber
LYNX	1 - Warbirds 2 - Xybots 3 - Chip's Challenge 4 - Klax 5 - Robo Squash	1 - Rygar 2 - Klax 3 - Warbirds 4 - California Games 5 - Gates Of Zendocon	1 - Warbirds 2 - Klax 3 - Blue Lightning 4 - Chips Challenge 5 - Stun Runner	1 - Klax 2 - Miss Pac Man 3 - Ishido 4 - Paperboy 5 - Rygar
MASTER SYSTEM	1 - Sonic 2 - Mickey 3 - Ys 4 - Golden A 5 - Ultima IV	1 -Wonder Boy III 2 - Wonder Boy II 3 - Ys 4 - Mickey Mouse 5 - Sonic	1 - Sonic 2 - Mickey 3 - R-Type 4 - Out Run 5 - Ghouls And Ghosts	1 - Sonic 2 - Pacmania 3 - Paperboy 4 - Super Kick Off 5 - Populous
GAME GEAR	1 - Sonic 2 - Slider 3 - Phantasy Zone 4 - Super Monaco GP 5 - GG Shinobi xe	1 - Sonic 2 - Mickey Mouse 3 - Shinobi 4 - Wonder Boy 5 - Slider (Skweek)	1 - Sonic 2 - Mickey 3 - Out Run 4 - Slider 5 - Leaderboard	1 - GG Shinobi 2 - Sonic 3 - Mickey 4 - Pengo 5 - Outrun
MEGADRIVE	1 - Phantasy Star III 2 - Mickey 3 - Super Monaco GP 4 - Road Rash 5 - Donald	1 - Phantasy Stars III 2 - Swords Of Vermillon 3 - Phantasy Stars II 4 - The Immortal 5 - James Pond II	1 - Road Rash 2 - Mickey 3 - Super Monaco GP 4 - Jonh Madden Football 92 5 - The Revenge Of Shinobi	1 - Thunder Force III 2 - Sonic 3 - Quackshot 4 - Spiderman 5 - Starflight
NES	1 - Super Mario 3 2 - Megaman 2 3 - Zelda II 4 - Ninja Turtles 5 - Batman	1 - Super Mario Bros 3 2 - Zelda II 3 - Zelda 4 - Solstice 5 - Shadowgate	1 - Super Mario 3 2 - The Simpsons 3 - Dragon's Lair 4 - Snake Rattle'n Roll 5 - Batman	1 - Double Dragon II 2 - Life Force 3 - Batman 4 - Boulder Dash 5 - Snake Rattle'n Roll
GAME BOY	1 - Super Marioland 2 - Tennis 3 - Double Dragon 4 - Golf 5 - Tetris	1 - Gargoyle's Quest 2 - Super Mario Land 3 - Batman 4 - Tetris 5 - Castlevania Adventure	1 - Super Mario Land 2 - Batman 3 - Tetris 4 - R-Type 5 - Duck Tales	1 - Dynablaster 2 - R-Type 3 - Nemesis 4 - Double Dragon 5 - Duck Tales

Battle of OLYMPUS

Suite et fin

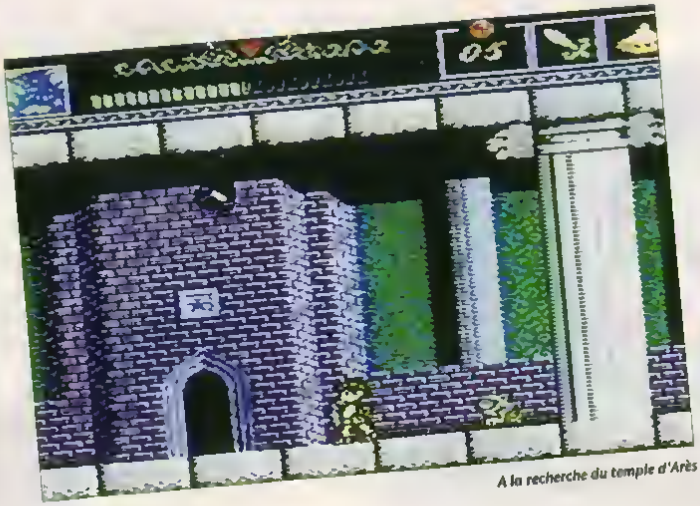
La deuxième et dernière partie de la balade dans l'Olympe.
Récrivez la mythologie grecque en exterminant Hadès, le dieu des enfers.
En route pour le remake de la guerre de Troie, version japonaise.

Nous avons vu le mois dernier comment se procurer une bonne partie de l'équipement ainsi que les armes indispensables pour terminer Battle of Olympus Je vous laissais un peu sur votre faim, puisque de nombreux itinéraires s'ouvrant à vous permettaient d'entrevoir d'intéressantes perspectives. Nous allons, après un bref récapitulatif, nous plonger immédiatement dans le vif du sujet.

SI VOUS AVEZ MANQUE LE DEBUT

Après un périple à travers toute la Grèce, vous vous retrouvez au bord de la mer en rêvant aux contrées qui vous attendent Maintenant que vous possédez l'épée, l'ocarina et le vase de Troie entre autres, vous devez aller au-delà des mers afin de continuer à vous équiper. Nous avions vu que pour se procurer le bouclier de la salamandre, il fallait être en possession de la matière première. Dorénavant, ce n'est plus le matériau qu'il vous faudra, mais plutôt économiser un certain nombre d'olives

Une carte globale de la Grece antique


A la recherche du temple d'Arès

BRACELET DE FORCE : les pouvoirs conférés par cet objet permettent de multiplier les dommages d'une attaque par deux.

VASE DE TROIE + NECTAR : lorsque le vase est rempli, il permet de régénérer l'état de santé du héros. Lorsque vous en avez bu le contenu, vous pouvez le remplir à l'une des nombreuses sources.

MONOLYTHE

CONSEILS

VASE DE TROIE

TOILE D'ARAIGNEE

CYCLOPE

LION

BUISSON D'EPINES

BUISSON A BRULER

pour acheter certains des objets requis. Dans la première partie, on se demandait quelle pouvait être leur utilité : l'olive est en fait l'unité monétaire.

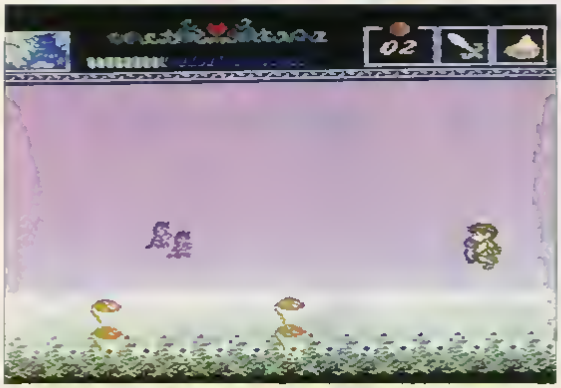
DESTINATION CRETE

Maintenant que vous avez purifié le contenu du vase de Troie à l'une des sources, vous pourrez, dès que votre état de santé l'exige, en boire le contenu. Il vous régénérera au maximum de votre énergie vitale. Il vous sera désormais possible de le remplir autant de fois que vous le voudrez. La durée de vie de vos explorations s'en trouvera considérablement rallongée. Ce ne sera pas un luxe pour la visite du labyrinthe de Crète, votre prochaine destination. A Laconia, en utilisant l'ocarina, vous êtes à même d'invoquer et de chevaucher les dauphins, pouvoir conféré par Poséidon. Après une brève traversée, vous aborderez les rives de Crète à dos de dauphin. Attention au gardien du rivage, Talos le géant, dont le corps est fait de bronze. Sautez au-dessus de lui sans vous évertuer à le tuer, il sera là à chacun de vos passages. En errant dans le labyrinthe qu'il garde, vous trouverez, après quelques tâtonnements, l'emplacement du temple d'Arès. Pour 80 olives, il vous cédera le bracelet de force : votre efficacité au combat sera doublée. Le plan de ce dédale n'est pas représenté, pour la simple raison qu'il ne s'agit que d'une succession de correspondances de portes.

LA CHAINE MONTAGNEUSE DE PHTHIA

La suite de la quête va vous ramener à Attica. Un peu après le temple

Derrière cette chute d'eau, deux passages secrets



La faune etrange du Jardin des Hesperides

d'Athéna se trouve une statue en pierre au pied de laquelle il faut jouer de l'ocarina. L'un des pouvoirs de cet instrument de musique aura pour effet d'animer cette espèce de Golem. Grâce à l'efficacité doublée de votre épée, vous en viendrez à bout très rapidement. La porte qu'il gardait mène à Phthia, niveau nécessitant une bonne dextérité. Pour éviter de fastidieux combats, assurez-vous de posséder 70 olives, et foncez voir Hephaistos qui vous vendra l'épée divine. Ensuite, pour tester les possibilités de votre nouvelle épée, allez chasser le dragon dans le jardins des Hespérides. Dans la partie orientale de Phthia, la chute d'eau dissimule l'entrée secrète d'une courte grotte menant au dragon gardien de la pomme d'or des Hespérides.

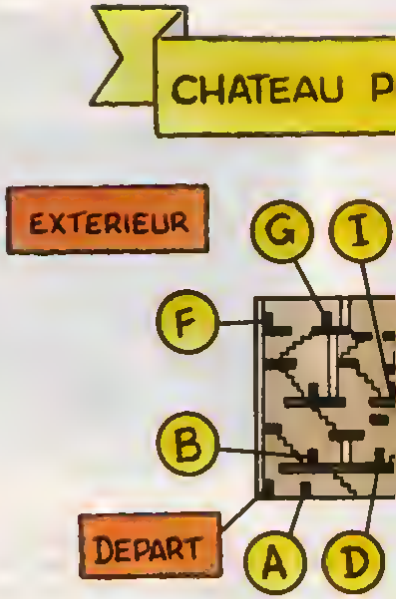
POMME D'OR : en mangeant cette pomme, toutes vos blessures seront guéries, et dès cet instant, les dommages subis seront réduits de moitié.

EPEE D'HEPHAISTOS : c'est l'arme la plus puissante et vous pouvez l'utiliser sans problème. En contrepartie, si vous ne possédez pas le bracelet de force, vous ne pourrez utiliser son pouvoir magique.

LES CRISTAUX MAGIQUES

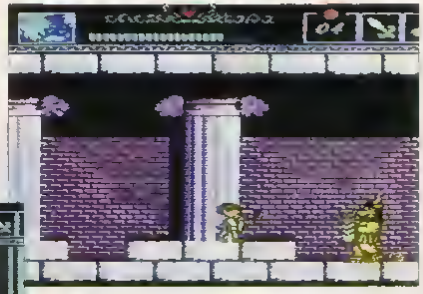
Lorsque vous aurez exploré la région de Phthia, il vous faudra vous rendre à Phryghia. Retournez sur les rives d'Attica, et invoquez les dauphins qui vous mèneront sur les rives du château de Phryghia. Une sirène garde un passage secret menant à une portion de souterrain proche de Laconia. Pas d'ambiguïté sur le trajet à suivre, il n'y a aucune intersection. Après une courte marche, vous tomberez nez à nez avec les grées, qui ont un œil unique pour elles trois. C'est de cet œil dont vous avez besoin, et le seul moyen de vous le procurer est de tuer ces déesses déchues. Le cristal de lune est, quant à lui, entre les mains avisées et cupides d'Artémis. Pour atteindre son temple, il faudra explorer le château de Phrygia. Il s'agit de deux niveaux reliés entre eux par des portes (notées de A à M). A l'aide du plan que nous vous proposons, étudiez soigneusement l'itinéraire à suivre avant de vous lancer dans cette traversée.

Le gardien du chateau de Phrygia



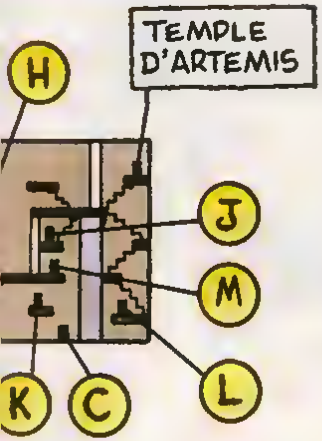
LES FRAGMENTS D'AMOUR

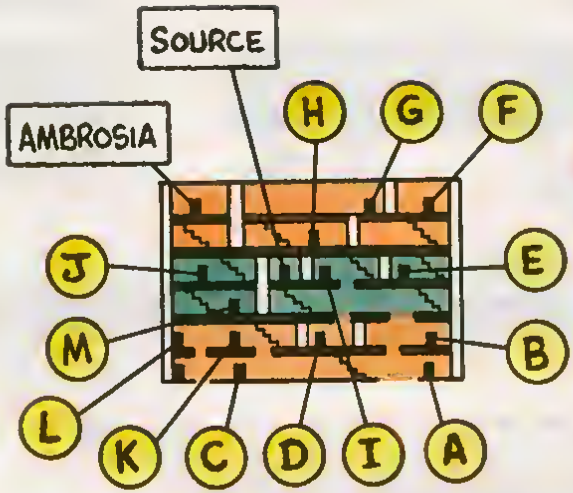
Vous avez maintenant tout l'équipement nécessaire pour aller défier Hadès le ravisseur de votre belle. Il ne vous reste plus qu'à vous procurer la clef menant aux enfers. Dans cette dernière étape, Aphrodite met à votre disposition quelques-unes de ses nymphes. C'est trois d'entre elles qui détiennent les trois fragments d'amour recherchés et autant de lettres qui ont été laissées par votre belle. La première nymphe est dans la grotte n°1. Peu après l'entrée de cette dernière, utilisez l'œil des



Le Minotaure de Crete

HRYGIA





INTERIEUR

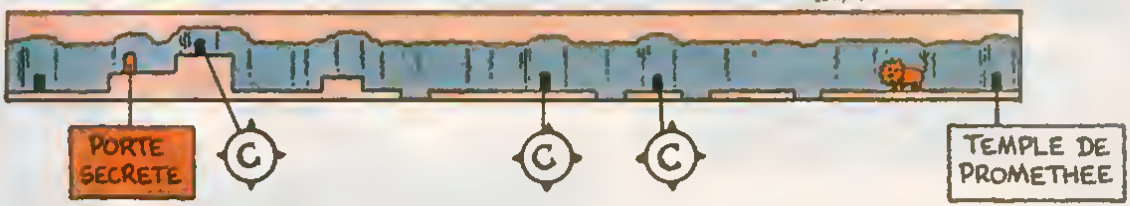
L'ŒIL DES GREES : cet œil vous permet de voir des portes secrètes lorsqu'il est actionné.

LE CRISTAL LUNE : ne s'utilise que lors du combat final. Il permet de voir l'ombre de Hadès dans le clair de lune.

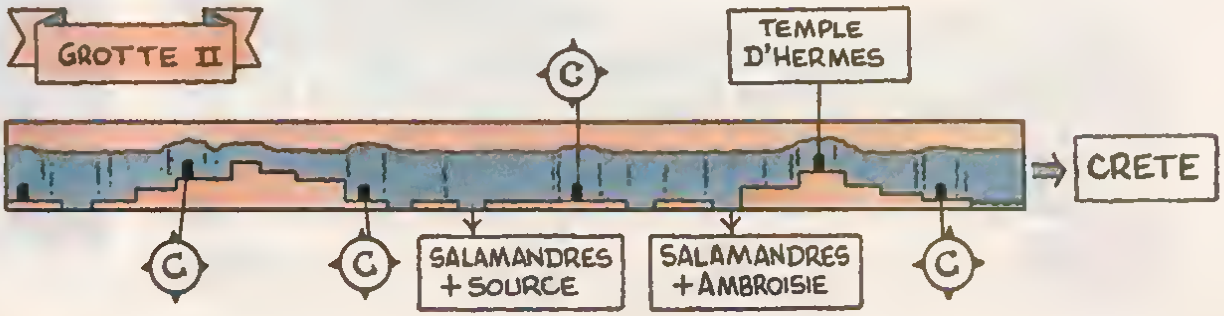
ARGOLIS

La nymphe gardant un des trois fragements d'amour

GROTTE I



GROTTE II



ITINERAIRE MENANT A HADES

MARAIS 1

ENTRÉE
SERVANTE D'APHRODITE
D
B

MARAIS 2

D
SOURCE
SAUVE-GARDE
E

E
ELFE +
G
F
H

TEMPLE HADES
ELFE
F
G

GROTTE

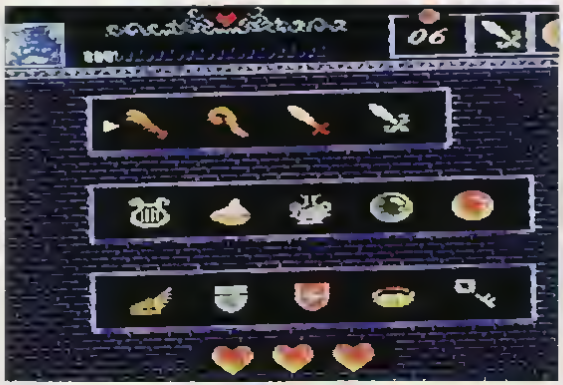
K
I
M
C
N
J

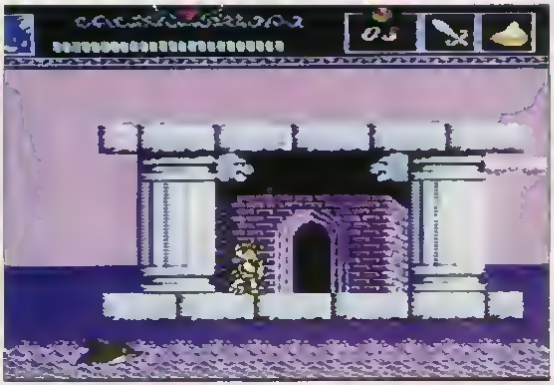
ARGOLIS
M
K
N
L
H
B

TEMPLE D'HADES

RETOUR ENTRÉE TEMPLE

C
ENTREE
VASE (30 OLIVES)
C
HADES


L'equipement qu il vaut mieux avoir complet avant d explorer les Enfers


L'entree des Enfers

Grées. Une porte secrète vous conduira tout droit à la nymphe gardant un fragment d'amour. La seconde se trouve dans la portion supérieure de la petite grotte menant au jardin des Hespérides. Pour l'atteindre, au lieu de prendre le passage qui vous a mené au dragon, faites un saut pour prendre le passage secret situé juste au-dessus du précédent. Une nouvelle utilisation de l'œil des Grées vous donnera accès au second fragment convoité. Quant à la dernière nymphe, elle est retenue prisonnière par le minotaure de Crète. Les trois fragment réunis, il ne vous restera plus qu'à aller chercher la clef des enfers à Attica. Un citadin de cette ville vous rabâchant qu'il ne parlera que si vous lui prouvez qui vous êtes doit certainement vous rappeler quelque chose ... C'est à cet énervant personnage que vous devez ramener les trois lettres qui vous auront été remises par les nymphes, en même temps que les fragments d'amour. Maintenant que vous lui avez prouvé par ces missives que vous êtes bien le héros de la situation, il vous remettra la clef des Enfers.

Hadès sur le point de succomber

Les trois fragements d amour ramenant votre bien-aimée a la vie

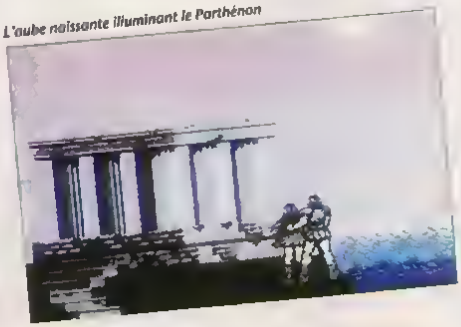
Sans commentaire

Grâce à l'ombre de la Lune, vous pouvez situer votre adversaire

LES ENFERS

L'entrée des Enfers est située sur une portion de mer entre la Crète et Argolis. Quatre niveaux mettant vos talents guerriers à l'épreuve vous attendent. Lorsque vous serez confronté au Cerbère, les choses sérieuses commenceront. C'est plusieurs tableaux qu'il vous faudra franchir. Avant de vous lancer dans cette délicate traversée, utilisez le plan pour établir l'itinéraire idéal. Le passage dans une salle où vous découvrirez votre bien-aimée pétrifiée vous confirmera qu'Hadès n'est plus loin. Effectivement, derrière la porte suivante, le dieu des Enfers attend... C'est le moment d'utiliser le cristal de Lune remis, ou plutôt vendu, par Artémis. L'invocation de la lumière de la Lune révélera — O surprise — l'ombre d'un ennemi invisible ; Hadès himself. Fin bretteur, il ne sera pas aisé de le contraindre à se montrer, mais son apparition vous assurera qu'il n'en a plus pour longtemps. A la mort de votre ennemi juré, vous pourrez, enfin, offrir à l'élue de votre cœur un retour à la vie avec la vision du Parthénon illuminé par les premières lumières de l'aube naissante. ■

Wolfen


L'aube naissante illuminant le Parthénon

Shadow of the Beast

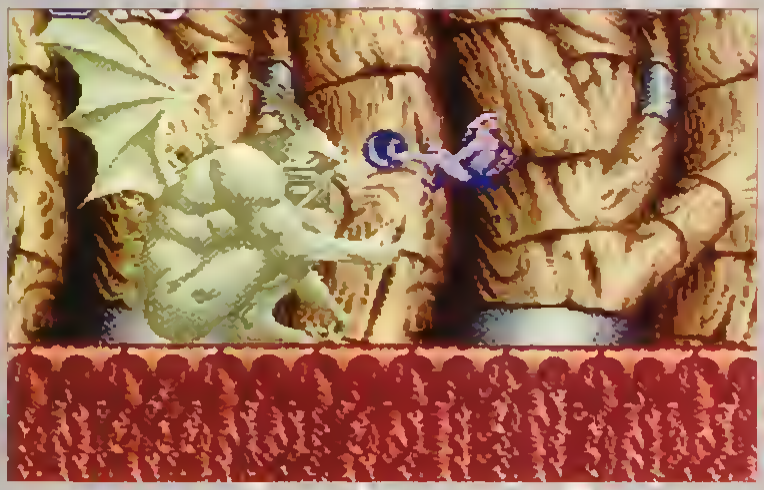
Ce mois-ci, *Player One* vous offre trois pages de « Plans et Astuces » supplémentaires. Un jeu tel que Shadow of the Beast est un classique qui mérite bien que l'on s'attarde un peu sur son cas.

Lorsque de puissants sorciers jettent un maléfice sur un jeune enfant pour le transformer en bête, il n'a plus qu'à accepter son sort et se résigner à vivre ainsi dans l'esclavage ; ou bien il se rebelle et, dans ce cas, ça devient un scénario idéal pour un jeu d'arcade-aventure. Pour recouvrer sa forme humaine, notre monstre va devoir explorer plusieurs régions avant de pouvoir défier ses maîtres. Le premier tableau se déroule dans un arbre dont le tronc creux et les racines sont le théâtre d'étranges événements. Dans ces lignes, nous vous offrons une aide de jeu, ainsi que le plan intégral de ce niveau.

Comment croire que, dans cet arbre, vous attend un terrible donjon ?

L'ARBRE

En entrant dans cet arbre, vous partez en quête de deux clefs. L'une permet d'ouvrir la porte de sortie, l'autre vous servira ultérieurement dans l'exploration du château. Si une seule clef vous manque, vous êtes bon pour retourner dans les souterrains de l'arbre.



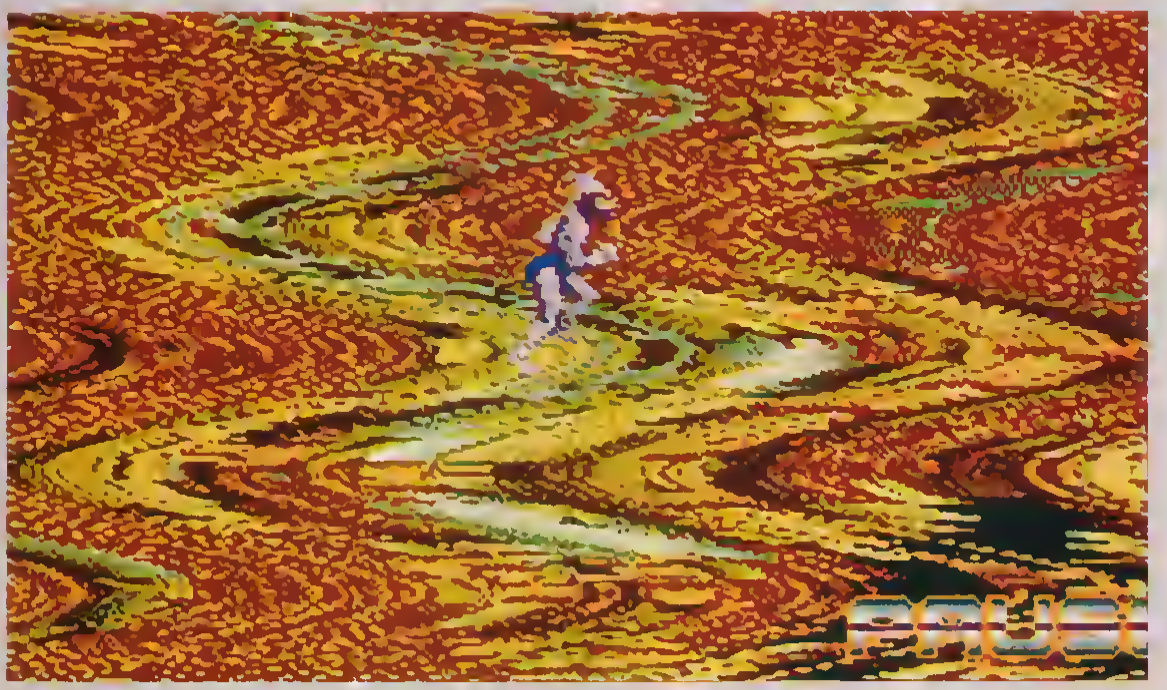
COMMENT VAINCRE LES MONSTRES ?

LA STATUE

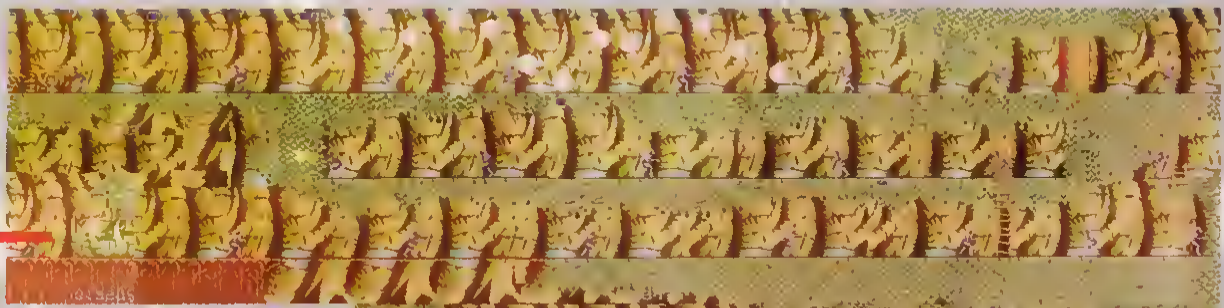
C'est dans ses mains que se trouve le premier pouvoir représenté par une boule bleue. En frappant cette boule six fois, vous entrerez en possession de ce redoutable pouvoir. Mais attention, le souffle de feu que crache la statue à intervalles réguliers pourrait vous faire perdre beaucoup d'énergie. Réservez l'utilisation de ce pouvoir

PLAN A

vers le plan B



La teleportation un bel effet visuel

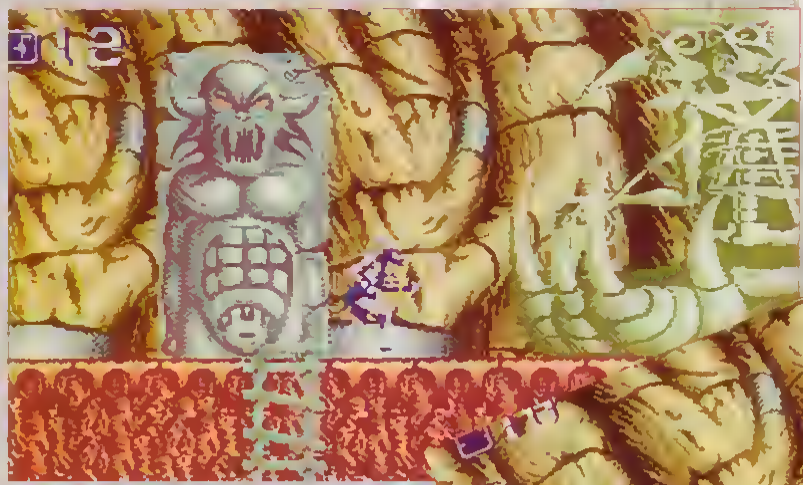


pour le squelette exclusivement. Pour y arriver rapidemeot, utilisez le téléporteur à droite de la statue

LE SQUELETTE

Le squelette est le monstre qui interdit le passage à la deuxième partie des souterrains. Il suffit qu'il vous effleure pour que vous vous retrouviez réduit en poussière et, ainsi, vous verez s'afficher le fatidique Game Over. Lorsqu'il apparaît, précedez-le en retournant sur la gauche, jusqu'à ce que vous soyez bloqué par un rocher. Vous avez une marge de quelques centimètres dans laquelle vous ne risquez rien.

PLAN B



Après eo être venu à bout, redescendez chercher la première clef avant de contiouer plus loin

LA TETE DE TORTUE

C'est le dernier monstre de cette partie du jeu. Avant de le combattre, assurez-vous de bien être en possession des deux clefs et du second pouvoir. Comme la statue, cette tête de tortue crache du feu et des piques sortent régulièrement du sol. Entre ces piques et ce souffle de feu, le combat nécessite un excellent timing ■

Wolfen

Player One vous propose de répondre à son enquête lecteurs. N'hésitez pas à remplir ce questionnaire. 40 lecteurs seront tirés au sort et gagneront un cadeau.

A retourner à : *Player One* enquête lecteurs,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.
Si je suis tiré au sort, je souhaite gagner (une seule réponse possible)
- ❑ un Smart Boy
- ❑ une loupe éclairante téléscopique
- ❑ une batterie pour GB, GG, GT
- ❑ un sac cartouche Sega

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code Postal :
Ville :

Sexe :
- ❑ masculin
- ❑ féminin

Date de naissance :

J'ai :
- ❑ entre 6 et 8 ans
- ❑ entre 9 et 11 ans
- ❑ entre 12 et 14 ans
- ❑ entre 15 et 18 ans
- ❑ entre 18 et 25 ans
- ❑ plus de 25 ans

J'habite :
- ❑ en France (DOM et TOM compris)
- ❑ Paris ou la région parisienne
- ❑ une ville de 100 000 à 500 000 habitants
- ❑ une ville de 20 000 à 100 000 habitants
- ❑ une ville de moins de 20 000 habitants
- ❑ à l'étranger (préciser)

QUE REGARDEZ-VOUS ?

Je possède :
- ❑ une télévision
- ❑ un magnétoscope
- ❑ un camescope
- ❑ un CD Vidéo (Laserdisc)
- ❑ un décodeur Canal +
- ❑ le câble

Je regarde la télévision :
- ❑ tous les jours
- ❑ plusieurs fois par semaine
- ❑ une fois par semaine
- ❑ jamais

Je regarde surtout :
- ❑ des dessins animés
- ❑ des émissions pour la jeunesse
- ❑ des émissions sportives
- ❑ des feuilletons
- ❑ des films
- ❑ des documentaires (mer, animaux...)
- ❑ des journaux télévisés

Les émissions sur les jeux vidéo m'intéressent :
- ❑ oui, énormément
- ❑ moyennement
- ❑ non

QU'ECOUTEZ-VOUS ?

Je possède :
- ❑ une radio
- ❑ une chaîne
- ❑ une lecteur CD
- ❑ un walkman
- ❑ un discman

J'écoute la radio :
- ❑ tous les jours
- ❑ plusieurs fois par semaine
- ❑ environ une fois par semaine
- ❑ plusieurs fois par mois
- ❑ jamais

J'écoute surtout :
- ❑ RTL
- ❑ Europe 1
- ❑ France Inter
- ❑ RMC
- ❑ France Info
- ❑ Europe 2
- ❑ NRJ
- ❑ Sky Rock
- ❑ Fun Radio
- ❑ Chérie FM
- ❑ Rires et Chansons
- ❑ Super Loustic
- ❑ Autres (préciser)

Je pratique un instrument de musique : oui
- ❑ le piano
- ❑ la guitare électrique
- ❑ la guitare sèche
- ❑ la batterie
- ❑ la guitare basse
- ❑ la flûte
- ❑ l'orgue électrique
- ❑ le synthétiseur
- ❑ autres (préciser)

non, J'écoute de la musique :
- ❑ tous les jours
- ❑ plusieurs fois par semaine
- ❑ une fois par semaine environ
- ❑ jamais

QUE FAITES-VOUS ?

En dehors de l'école, je pratique un sport :
- ❑ oui
- ❑ gymastique
- ❑ jogging
- ❑ athlétisme
- ❑ natation
- ❑ boxe
- ❑ karaté
- ❑ judo
- ❑ ping-pong
- ❑ tennis
- ❑ football
- ❑ football américain
- ❑ handball
- ❑ basket ball
- ❑ volley ball
- ❑ vélo
- ❑ VTT
- ❑ planche à voile
- ❑ roller skate
- ❑ ski
- ❑ skate-board
- ❑ non

Je vais au cinéma :
- ❑ une fois par semaine
- ❑ plusieurs fois par mois
- ❑ une fois par mois
- ❑ plusieurs fois par an
- ❑ jamais

J'ai :
- ❑ un vélo
- ❑ une mobylette
- ❑ un micro-ordinateur
- ❑ une paire de skis

QUE LISEZ-VOUS ?

J'achète d'autres magazines en dehors de *Player One* :
oui, dans le domaine du
- ❑ sport
- ❑ musique
- ❑ loisirs
- ❑ cinéma
- ❑ variétés
- ❑ autres (préciser)

Parmi les autres magazines de consoles suivants, je lis :
- ❑ Nintendo Player
- ❑ Tilt
- ❑ Joystick
- ❑ Joypad
- ❑ Génération 4
- ❑ Consoles +
- ❑ Méga Force

QUE PENSEZ-VOUS DE *PLAYER ONE* ?

J'ai connu *Player One* car :
- ❑ mes parents me l'ont acheté
- ❑ des amis m'en ont parlé
- ❑ je l'ai acheté en kiosque ou en librairie
- ❑ autres (préciser)

Je lis *Player One* :
- ❑ tous les mois
- ❑ tous les deux mois
- ❑ tous les trois mois

En général, je lis *Player One* en :
- ❑ moins d'une heure
- ❑ une à deux heures
- ❑ deux ou trois heures

- ❑ plus de trois heures

Je lis *Player One* :
- ❑ d'une seule traite
- ❑ en deux ou trois fois
- ❑ en plus de trois fois

A part moi, plusieurs personnes lisent mon exemplaire de *Player One* :
- ❑ 1 personne
- ❑ 2 personnes
- ❑ 3 ou 4 personnes
- ❑ 5 personnes et plus
- ❑ aucune

Mon exemplaire de *Player One* est lu par :
- ❑ mes parents
- ❑ mes copains
- ❑ mon frère ou ma sœur
- ❑ mes grands-parents

Je trouve que le prix de *Player One* est :
- ❑ excessif
- ❑ correct
- ❑ très abordable

Dans *Player One*, je lis en premier :
- ❑ le Courrier
- ❑ Stop Info
- ❑ Made in Japan
- ❑ Trucs en Vrac
- ❑ les Tests de Jeux
- ❑ Plans et Astuces
- ❑ Petites Annonces
- ❑ SOS *Player One*
- ❑ Best of Arcade
- ❑ Reportages
- ❑ Top 10

Mes deux rubriques préférées sont :
- ❑ le Courrier
- ❑ Stop Info
- ❑ Made in Japan
- ❑ Trucs en Vrac
- ❑ les Tests de Jeux
- ❑ Plans et Astuces
- ❑ Petites Annonces
- ❑ SOS *Player One*
- ❑ Best of Arcade
- ❑ Reportages
- ❑ Top 10

Je pense que les jeux testés dans *Player One* sont :
- ❑ surnotés
- ❑ biens notés
- ❑ sous-notés

A mon avis, le meilleur testeur de jeux dans *Player One* est :
- ❑ Crevette
- ❑ Iggy
- ❑ Wonder
- ❑ Miss VTM
- ❑ Chris
- ❑ Wolfen

Je participe aux concours dans *Player One* :
- ❑ tous les mois
- ❑ parfois
- ❑ jamais

Je conserve mes anciens numéros de *Player One* :
- ❑ oui, je les ai tous
- ❑ oui, mais je ne les ai pas tous
- ❑ non

Je relis mes anciens numéros de *Player One* :
- ❑ oui, pour m'aider dans un jeu
- ❑ oui, pour d'autres raisons (précisez) : .....
- ❑ non

Pour moi, la publicité est une source d'informations :
- ❑ oui
- ❑ non

A mon avis, la place accordée à la publicité dans *Player One* est :
- ❑ trop importante
- ❑ correcte
- ❑ pas assez importante

J'ai un Minitel :
- ❑ oui, chez moi
- ❑ oui, mais pas chez moi (précisez) : .....
- ❑ non

J'utilise le Minitel :
- ❑ plusieurs fois par semaine
- ❑ plusieurs fois par mois
- ❑ une fois par mois
- ❑ jamais

J'ai déjà consulté le 3615 *Player One* :
- ❑ tous les mois
- ❑ occasionnellement
- ❑ jamais

QU'AVEZ-VOUS COMME CONSOLE ?

J'ai :
- ❑ une seule console de salon
- ❑ une seule console portable
- ❑ une console de salon et une console portable
- ❑ deux consoles portables
- ❑ deux consoles de salon
- ❑ deux consoles portables et une console de salon
- ❑ deux consoles de salon et une console portable
- ❑ plus de 4 consoles

Ma console, c'est :

NINTENDO
- ❑ NES
- ❑ Game Boy
- ❑ Super Famicom

SEGA
- ❑ Master System
- ❑ Game Gear
- ❑ Megadrive

NEC
- ❑ Core GrafX
- ❑ Super GrafX
- ❑ PC Engine GT
- ❑ CD-ROM

ATARI
- ❑ Lynx
- ❑ Lynx II

SNK
- ❑ Néo Géo

Au cours des 6 derniers mois, j'ai eu :
- ❑ aucun jeu
- ❑ 1 ou 2 jeux
- ❑ 3 ou 4 jeux
- ❑ 5 jeux et plus

A Noël, j'ai eu une console :
- ❑ une console portable
- ❑ une console de salon
- ❑ plusieurs consoles
- ❑ non

A Noël, j'ai eu un ou plusieurs jeux :
- ❑ oui, 1 ou 2
- ❑ oui, 3 ou 4
- ❑ oui, 5 ou plus
- ❑ rien

LES CADEAUX

Player One et la société Blue Games ont le plaisir de vous offrir 40 cadeaux pour cette enquête lecteurs. Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les coupons

réponses qui nous seront parvenus. Pour gagner, il suffit donc de répondre aux questions proposées et de nous retourner cette page le plus rapidement possible sans oublier de préciser votre adresse et votre nom.

Les lots à gagner sont les suivants :

— 10 protections Smart Boy : c'est une petite sacoche en plastique de couleur fluo qui s'accroche à la ceinture et qui permet de ranger une Game Boy et un jeu.

— 10 loupes éclairantes télescopiques : toujours pour la Game Boy, pour jouer la nuit comme sur un grand écran.

— 10 batteries rechargeables : pour Game Boy, Game Gear et PC Engine GT : là, c'est la grande classe, un super produit polyvalent, indispensable pour tout possesseur de portable(s).

— 10 sacs de rangement pour cartouches Game Gear : vous pourrez même y ranger votre portable Sega, pratique et peu encombrant, il est idéal pour les voyages.

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

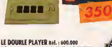
- POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UNE POUPEE SUPER MARIO (20 CM).
- POUR UNE COMMANDE INFERIEURE A 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

LE NES FOUR SCORE Réf. : 600.004

POUR LE PLAISIR DE JOUER JUSQU'A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !
Le plaisir ça se partage ! Branché à la console, le NES FOUR SCORE permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX, le NES ADVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE : PARCE QU'A 4 JOUEURS C'EST MEILLEUR ENCORE.

© NINTENDO CO LTD



Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000

Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf. 600 000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf. 600 001	290 F
• MANETTE NES MAX	réf. 600 002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf. 600 003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf. 600 004	350 F
• LASERLINE (range 15 logiciels)	réf. 600 005	440 F
• MEUBLE BOIS (range 28 logiciels)	réf. 600 006	330 F
• LE KIT DE NETTOYAGE	réf. 600 010	185 F
• REMOTE CONTROLLER	réf. 600 011	440 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf. 600 007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf. 600 008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf. 600 009	195 F

*A PARAITRE

• A Boy and his Blob	Réf	500 049	390 F	• Dr Mario	Réf	500 900	350 F	• Legend of Zelda	Réf	500 017	390 F	• Roller Ball	Réf	900 009	450 F	• Super Spike V'Ball	Réf	900 075	340 F
• Adventure of Link	Réf	500 002	340 F	• Duck Hunt	Réf	500 057	290 F	• Life Force	Réf	500 064	430 F	• Rygar*	Réf	500 901	350 F	• Spy vs Spy	Réf	500 901	350 F
• Bad Dudes	Réf	500 044	450 F	• Duck Tales	Réf	500 010	450 F	• Low G Man	Réf	900 094	390 F	• Section Z*	Réf	500 901	195 F	• Swords & Serpents	Réf	500 900	340 F
• Batman	Réf	500 093	450 F	• Faxanadu	Réf	900 011	390 F	• Maniac Mansion	Réf	500 190	550 F	• Shadow Warrior	Réf	500 067	390 F	• Tetris	Réf	500 035	350 F
• Battle of Olympus	Réf	500 045	350 F	• Fester's Quest	Réf	500 058	360 F	• Mega Man II	Réf	500 018	450 F	• Shadowgate	Réf	500 068	550 F	• TMHT Turtle Ninja	Réf	500 036	390 F
• Bayou Billy	Réf	500 003	390 F	• Fighting Golf	Réf	900 083	340 F	• Metroid	Réf	500 065	350 F	• Silent Service	Réf	500 939	350 F	• Top Gun 2nd Mission	Réf	500 097	450 F
• Bionic Commando	Réf	500 048	450 F	• Gauntlet II	Réf	500 012	450 F	• Mission Impossible	Réf	900 087	450 F	• Simon's Quest	Réf	500 000	390 F	• Top player Tennis*	Réf	500 024	390 F
• Blades of Steel	Réf	500 047	390 F	• Goal	Réf	900 085	450 F	• New Ghostbusters II*	Réf	500 013	390 F	• Simpsons	Réf	500 240	350 F	• To the Earth	Réf	900 080	390 F
• Blue Shadow	Réf	500 009	350 F	• Gradius	Réf	900 098	390 F	• North and South*	Réf	500 050	450 F	• Skate or Die	Réf	900 070	360 F	• Track and Field II	Réf	900 030	340 F
• Boulder Dash	Réf	500 048	350 F	• Gremlins II	Réf	900 015	490 F	• Paper Boy	Réf	500 024	390 F	• Ski or Die	Réf	900 071	390 F	• Trojan*	Réf	500 043	390 F
• Bubble Bobble	Réf	500 054	350 F	• Gumshoe	Réf	500 059	390 F	• Pinbot	Réf	500 021	390 F	• Snake Rattle n Roll	Réf	500 072	350 F	• Turbo racing	Réf	900 070	450 F
• Burai Fighter	Réf	500 004	350 F	• Gyromite*	Réf	500 077	350 F	• Power Blade	Réf	500 093	390 F	• Snake's Revenge*	Réf	500 019	390 F	• Wild Gunman	Réf	900 078	390 F
• Captain Skyhawk	Réf	500 051	350 F	• Hogan's Alley	Réf	500 060	390 F	• Probotector contre	Réf	900 027	390 F	• Solar Jetman	Réf	500 030	390 F	• Wizards & Warriors	Réf	500 078	360 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf	500 053	350 F	• Ikari Warriors	Réf	500 099	350 F	• Punch out	Réf	900 023	350 F	• Solomon's Key*	Réf	500 009	290 F	• World Cup	Réf	900 080	390 F
• Days of Thunder	Réf	500 054	450 F	• Iron Sword	Réf	500 079	450 F	• Rad Gravity	Réf	900 024	390 F	• Stinger	Réf	500 073	390 F	• World Wrestling	Réf	900 041	390 F
• Defender of the Crown	Réf	500 009	450 F	• Isolated Warrior	Réf	500 561	390 F	• Rad Racer	Réf	500 025	390 F	• Star wars	Réf	500 044	490 F	• Wrath Black Manta	Réf	900 583	340 F
• Donkey Kong Classics	Réf	900 055	390 F	• Jackie Chan Action Kung Fu*	Réf	500 064	450 F	• Rescue	Réf	500 097	360 F	• Stealth Atf	Réf	500 074	390 F	• Wrestlemania*	Réf	900 037	350 F
• Double Dragon	Réf	500 900	450 F	• Jack Nicklaus Golf	Réf	500 016	450 F	• Rescue Rangers*	Réf	500 084	450 F	• Super Mario Bros	Réf	500 001	290 F	• 890 Challenge	Réf	900 000	390 F
• Double Dragon II	Réf	500 007	450 F	• Kabuki Quantum Fighter	Réf	500 062	390 F	• Robocop	Réf	500 028	450 F	• Super Mario Bros II	Réf	500 033	390 F				
• Dragon Ball	Réf	500 908	360 F	• Kirin Colonia	Réf	900 000	290 F	• Robowarrior*	Réf	500 062	390 F	• Super Mario Bros III	Réf	500 095	450 F				
• Dragon's Lair	Réf	500 101	450 F	• Kung Fu	Réf	500 065	290 F	• Rush n Attack	Réf	500 583	360 F	• Super off Road	Réf	500 033	360 F				

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

GAME BOY Réf. : 300.000

Inclus dans le package :
- Le superbe jeu TETRIS.
- Des écouteurs stéréo.
- Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties infernales.
- Bien plus.

*Colissimo : 48 h.

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf 200 000	350 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (6 logiciels 17x6x17)	Réf 200 901	230 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (6 logiciels + access)	Réf 200 001	190 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (8 logiciels + access)	Réf 200 900	175 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP. (5 logiciels 20x9x16)	Réf 200.002	140 F
• LIGHT BOY-LOUPE éclairante (12,5x4,5x16,5)	Réf 900 583	999 F
• CASE 909 ...	Réf 200.004	150 F

Club Nintendo

SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo
B.P. 14 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

POUR COMMANDER Sté ENCODGEST
Ctre cial. Mirabeau B.P. 55 95230
SOISY-SOUS-MONTMORENCY Tél. 34 17 21 95

• Amazing spiderman	Réf	100 001	230 F	• Kung-Fu Master*	Réf	100.032	230 F
• Balloon Kid	Réf	100.002	230 F	• Motocross Maniacs	Réf	100.032	230 F
• Batman	Réf	190 939	270 F	• Navy Seals	Réf	190.065	270 F
• Boulder Dash*	Réf	190 030	230 F	• Nemesis	Réf	190 064	270 F
• Boxxle	Réf	190 973	250 F	• Nintendo World Cup	Réf	190.011	230 F
• Bubble Ghost	Réf	190 040	250 F	• Othello	Réf	190 942	230 F
• Bugs Bunny	Réf	100 051	250 F	• Paperboy	Réf	100.040	250 F
• Burai Fighter	Réf	190.003	230 F	• Princess Blobette	Réf	100.029	230 F
• Castlevania	Réf	100 037	230 F	• Qix	Réf	100 012	230 F
• Chase HQ.	Réf	100 030	250 F	• Radar Mission	Réf	100.019	230 F
• Dynablaster	Réf	100 020	230 F	• R. C. Pro Am	Réf	100 023	230 F
• Double Dragon	Réf	100 909	230 F	• Robocop	Réf	100.035	270 F
• Dr Mario	Réf	150.001	230 F	• R Type	Réf	150.024	230 F
• Duck Tales	Réf	190.038	230 F	• Revenge of the Gator	Réf	100 013	230 F
• F 1 Race	Réf	100 079	290 F	• Samurai Adventure	Réf	100 001	290 F
• Fall of the Foot Clan*	Réf	100-039	235 F	• Side Pocket	Réf	150 018	230 F
• Fortified zone	Réf	190 041	270 F	• Simpson's	Réf	100 949	270 F
• Gargoyle's quest	Réf	190 907	230 F	• Solarstriker	Réf	190 014	199 F
• Gauntlet II	Réf	190 947	290 F	• Super Mario land	Réf	190 015	230 F
• Ghostbusters II	Réf	150 943	230 F	• Teenage Mutant Hero Turtles	Réf	100 003	270 F
• Golf	Réf	100 000	230 F	• Tennis	Réf	190 016	290 F
• Gremlins 2	Réf	100.036	230 F	• Wizards & Warriors	Réf	150 017	230 F
• Hyper Lode Runner	Réf	190 079	230 F	• WWF Superstars	Réf	100.040	230 F
• King of the zoo	Réf	100 009	195 F				

*Prix valables sauf erreur d'impression. Modifications des tarifs sans préavis

BON DE COMMANDE à retourner à Sté ENCODGEST, Ctre cial Mirabeau
B.P. 55 95230 SOISY SOUS-MONTMORENCY - Tél. 34 17 21 99

REF .... JEUX .... ACCESSOIRES .... CONSOLE ....
REF .... JEUX .... ACCESSOIRES .... CONSOLE ....
REF .... JEUX .... ACCESSOIRES .... CONSOLE ....
REF .... JEUX .... ACCESSOIRES ....
CONSOLE ....

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
VILLE ....
CODE POSTAL ....
Tél. ....

Frais de port et d'emballage	+ 25 F.
Frais de contre-remboursement	+ 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement	+ 60 F.
Total à payer	

N° de Client :

Règlement ❑ CB ❑ CCP ❑ Mandat-lettre ❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement

N° Carte Bleue .... Date d'expiration ../..

Signature (des parents pour les mineurs)

Tous les produits NINTENDO FRANCE sont disponibles sur simple appel téléphonique, au courrier. Délai d'envoi à réception de la commande : 10 jours

TEXTES ET PHOTOS © GAMEBOY FRANCE 90/91

PETITES ANNONCES

Vds GAME BOY + Tetris + 3 jeux (Double Dragon, Tortues Ninjas + Super Mario Land) + câble Link. Le tout en excellent état. Valeur d'origine 1 350, cédé à 700F. Contactez Bertrand au 34-50-08-67 à partir de 19 h 30

Recherche cartouche Simpsons ou Super Mario Land au prix maximum de 200 F. Ecrivez à Nacin Kheloufi, résidence La Marine Bat 8, 13600 La Ciotat.

Vds jeux MASTER SYSTEM : Sonic (250F), Mickey Mouse (250F), Moonwalker (200F), Cyber Shinobi (200F). Tous en très bon état avec boîtes et notices d'origine. Contactez Sébastien au 48-62-76-01.

Vds MEGADRIVE française + Pro 2 + EA Hockey + Spiderman. Prix intéressant. Appelez Charles au 45-79-68-50 de 18 h à 21 h (région parisienne)

Vds GAME BOY + câble vidéo + écouteurs + Tetris, Spiderman, Gargoyle's Quest et Nort Star Ken. Le tout ayant très peu servi. Prix réel : 1 320 F cédé à 1 000 F. Télephonez au 44-59-11-31, demandez Patrick (Oise)

Echange MEGADRIVE + 5 jeux et GAME BOY + 6 nouveaux jeux contre SUPER FAMICOM + 3 ou 4 jeux. Contactez Tony au 20-93-68-78 (sur Lille et région exclusivement)

Achète jeux MASTER SYSTEM, plus particulièrement Slap Shot. Echange Solar Striker contre Robocop, Double Dragon, Simpson's sur GAME BOY. Demandez Jérôme au 55-01-89-21

Vends NINTENDO + 7 jeux dont Super Mario I et II, Solstice, Double Dragon en très bon état avec boîtes et notices d'origine. Valeur d'origine : 3 200F, sacrifié à 900F. Possibilité d'échanger le lot contre une LYNX ou GAME BOY + 4 jeux minimum. Contactez Cédric au 65-71-77-41 après 17 h

Vds console NINTENDO + 2 paddles + nombreux jeux. Renseignements auu 40-24-10-53 à partir de 17 h (Province)

Vds NINTENDO ES + 2 paddles + zapper + Super Mario Bros, Duck Hunt, Zelda, Simon's Quest, Dragon Ninja et Super Mario III + revues. Le tout sacrifié à 1 500F. Contactez Remi au 26-65-03-38 à partir de 17 h (Marne)

Vds, échange cartouches MEGADRIVE. Ecrire ou telephonez a Sylvain Collean, 22 rue Charles-Péguy 29200 Brest, 98-44-12-50

Vends SEGA MASTER SYSTEM + pistolet + 9 jeux : Wonder Boy, Out Run, Captain Silver, Alex Kidd, Teddy Boy, Choplifter, Space Hamer, R-Type et Golden Axe. Valeur : 2 900F cédé à 1 500F à débattre. Contactez Cédric au 40-71-99-51 à partir de 18 h

Vds SEGA MASTER SYSTEM + Duck Hunt, Back to the Future, Hang-On, Alex Kidd in Shinobi World, Cyber Shinobi, Moonwalker, R-Type, Tennis Ace à céder pour 2 000 F. 36, rue Victor-Hugo, 11210 Port la Nouvelle

Vds console NINTENDO (encore sous garantie) + 2 manettes + zapper + 4 jeux (Double Dragon, Super Mario Bros I, Duck Hunt et Gauntlet II. Le tout vendu 1 300 F (valeur réelle : 2 500 F). Contactez Gregory au 223, Bd Paul-Claudel, les Micocouliers, Rt B3, 13010 Marseille, tél. 91-26-58-73

Vends jeux NINTENDO : Dragon Ninja (270 F), Double Dragon (295 F), Wrestling (285 F), Wrath of the Black Manta (275 F), Teenage Mutant Hero Turtles (260 F), Chevalier du Zoodiaque (340 F) et Bionic Commando (410 F). Téléphonez à Wiliam au 39-19-84-53 ou écrivez au 2, av. Paul-Brard, 78700 Conflans-Sainte-Honorine.

Vds NES en parfait état + 4 jeux : Super Mario Bros I, Airwolf, Rescue the Embasy Mission et Trojan a 850 F. Appelez Nicolas au 30-54-00-40

Vds cartouches NINTENDO : Popeye (100 F), Ghosts n'Goblins et Gun Smoke à 230 F pièce. Contactez Guillaume au 44 71 13 17

Vds 17 hits NINTENDO dont Super Mario Bros I et III, Double Dragon I et II, Punch-Out, Gun Smoke, etc. Le lot : 2 800 F (valeur d'origine : 6 000 F environ. Téléphonez au 44-24-71-02 (Oise)

Vds console NINTENDO + paddles + zapper + 4 jeux dont Super Mario I et II. Valeur reelle 1 700F, cedé a 900 F. Appelez Severine au 47-06-85-76 à partir de 19 h

Vends Nintendo (2 paddles, zapper, SMBI/Duck Hunt inclus) + joystick Maverick 2 + jeux : Rad Gravity, Shadow Gate, Wizzards and Warriors, Zelda I et Battle of Olympus. Valeur totale : 3 300 F, cédé à 2 300 F. Contactez Marc Roussel, 2, chemin de Ronde, 26700 Pierrelatte ou téléphonez au 75-04-33-07 de 17 h 30 à 21 h

Vds console NEC CORE GRAFX (avec boîte et notice d'origine) + 2 manettes + quintupleur + jeux. Le lot pour 1 000 F à débattre. Appelez Sid au 42 64 39 82.

Vds MASTER SYSTEM (91) a 400 F + 8 jeux dont Pac Mania et Indiana Jones à 200 F pièce. Vds également, sur MEGADRIVE, Joe and Earl à 400 F, Wrestle War à 400 F et Altered Beast à 250 F. Pour tout renseignement, téléphonez au 42-23-11-60 et demandez Yann Laurent

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 9 jeux (Mickey Mouse, Wonder Boy III, R-Type, Shinobi, Psychofox, Zillion II, Kenseiden, Battle Out Run et Hang-On). Le lot vendu à 1 700 F, possibilité de vente separée. Téléphonez à Sébastien au 20-04-83-15

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux : Cyber Shinobi et Alex Kid in Miracle World à 450 F a debattre, ou échange le lot contre GAME BOY ou GAME GEAR + jeux. Contactez Michael au 20-30-95-48

Vds ou echange CD ROM NEC + CORE GRAFX + 1 joystick contre SUPER FAMICOM + 2 paddles + Zelda III et F-Zero ou NEO GEO + 1 Joystick + Magician Lord. Llot CD vendu a 2 800 F. Pour tout renseignement, contactez Nicolas au 20-32-90-37 (région Nord-Pas-de-Calais uniquement)

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM entre 100 F et 150 F. Wanted, Ghost-Busters, Lord of the Sword + plans, Great Volleyball. Vends également pistolet a 180 F ou avec Wanted 300 F + rapid fire à 30 F. Le lot cédé à 400 F. Appelez Franck au 34-89 72-64

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes (300 F) ; SEGA MASTER SYSTEM II + 1 manette (350 F garantie encore 10 mois) ; Mickey (200 F), Psychofox (225 F), Alex Kidd IV (225 F), Captain Silver (150 F) et Ghost house (50 F). Télephonez au 25-41-88-60 à partir de 19 h, demandez Johann

Vds console NINTENDO sans paddle + 3 jeux (Teenage Mutant Hero Turtles, Duck Tales et Super Mario III). Le lot vendu 1 000 F, avec boîtes et notices d'origines et encore sous garantie. Contactez Olivier au 69 83 92 76 a partir de 19 h

Vds ou echange contre SUPER FAMICOM, NINTENDO + 2 manettes + 5 jeux dont Robocop et Double Dragon II. Valeur réelle : 2 200 F environ, laissé pour 1 500 F. Téléphonez au 27-25-63-56 vers 18 h et demandez Jean-Philippe

Vds ou échange 3 jeux MEGADRIVE : Revenge of Shinobi, Sonic et Altered Beast contre EA Hockey. Le lot cédé a 450 F. Appelez Christophe au 48-58-61-93 à partir de 18 h 30

Echange console AMSTRAD GX 4000 + 2 jeux (Burning Rubber et Robocop 2 contre CPC 6128 ou CPC 464 + 30 ou 40 jeux. Téléphonez à Pascal au 47-58-62-09 (Chinon)

Vds les Chevaliers du Zoodiaque sur NINTENDO : TBE, boite et notice d'origines a 250 F ou à échanger contre Roller Games, Airwolf, Bubble Bobble et Clu Clu Land. Telephonez au 67 53 64 00

Vds Super Mario III sur NINTENDO. Contactez Seydou a partir de 18 h 10 au 95-60-75-87.

[illegible] et Bay[illegible] 00 F Téléphonez au [illegible] 42 le soir, demandez Lionel

[illegible] dont Sonic et Star [illegible] MEGADRIVE jeux [illegible] David au 78-92-86-04 a partir [illegible] h

[illegible] 91 [illegible] Tetris [illegible] le tout [illegible] GAME GEAR [illegible] 94 53-90 [illegible]

Vds MEGADRIVE japonaise + 7 jeux dont Sonic, Shinobi, Rolling Thunder 2, Wonderboy III et Pro 2 Le tout vendu à 2 400 F Contactez Laurent au 69-83-85-06 (Essonne)

Vds console NINTENDO + 3 jeux + 2 manettes + pistolet Le tout encore sous garantie (dec 91) à 950 F Téléphonez au 34-22-00-88, demandez Stephane apres 18 h30

Vds NINTENDO + 2 paddles (300 F) + NES advantage (200 F) + Super Mario Bros I/Duck Hunt et zapper (300 F), Zelda I (200 F), Pin Bot (200 F), Rygar (200 F) et un livre de trucs (50 F). Contactez Guillaume au 54-42-58-20 apres 17 h

Vds NINTENDO + 2 paddles + NES max + 8 jeux dont Super Mario 3, acheté 3 500 F, cede a 1 500 F Ecrivez a Fabrice, 19 rue Henry-Bordeaux, 74000 Annecy ou téléphonez au 50 66 25 5

Vds GAME GEAR + 3 jeux dont Mickey Mouse + Shinobi Le tout en excel[illegible] ayant très peu servi, sacri[illegible] F Contactez Vincent [illegible] passage de l'Oratoire, Avignon [illegible] 90 82-16-37 aux heures de repas

Achète MEGADRIVE et un paddles pour 750 F maximum. Téléphonez au 80-67-76-23.

Vds ou echange jeux NINTENDO Teenage Mutant Hero Turtles, Wrestlemania, Metroid, Kung-Fu, Volley Ball, Excite Bike, Ice Climber, Clu Clu Land, Math Junoir et Donkey Kong + nombreux magazines, livres d'astuces à moitié prix Contactez Miguel au 39-16-44-40 à partir de 18 h

Vends SEGA MASTER SYSTEM + 2 paddles + 9 jeux dont Sonic Mickey Mouse, Moonwalker, Golden Axe Warrior, Double Dragon etc, TBE, boîtes et notices d'origines. Valeur réelle 3400 F, cede a 1500 F Contacte, Anthony au 48 96 18 87

T'as une NEO GEO ? Alors téléphone vite à David au 76-72-88-40. Vente, achat à 600 F pièces Contact sur Isère uniquement.

Vds jeux NINTENDO : Zelda I, Simon's Quest, Super mario 2 et Super Mario I/Duck hunt à 200 F pièce ou à échanger. Téléphonez au 78-36-31-32

Vds console NINTENDO (500 F), NES four score (330 F), 4 paddles (400 F) et 11 jeux de 200 à 350 F . Sol 3, SMB1, Dragonball, Goonies II, Double Dribble, Blades of Steel, Duck Tales, Castelvania, Punch-Out, World Cup et Ice Hockey Téléphonez au 83-24-46-36.

Vds console MEGADRIVE (achetée en nov 91) + 2 manettes + 3 jeux Altered beast, Streets of Rage et Road rash Prix 1 400 F Contactez Yanis au 45 98-08-63 après 20 h 30

Vds ou échange de nombreux jeux NINTENDO de 100 F à 350 F : Popeye, Solar Jetman, Rad Racer, Lolo, Zelda I et II etc Téléphonez au 48-54-68-03, demandez Christian

Vd jeux NEC SUPER GRAFX Ghouls n' Ghosts (250 F) et Vigilante (150 F) Téléphonez au 30 39 78 38, ou ecrivez a Eric Dodin, 6allees des terbes, 95640 Mannes

Vds jeux MEGADRIVE française de 250 à 350 F Dont Sonic, Populous etc., liste détaillée par téléphone Appelez au 45-96-94-81 à partir de 17 h

Vends NINTENDO + 2 paddles + 9 jeux Megaman II, Super mario Bns I et III, Zelda I, Simon's Quest, Volley Ball, Rygar, Pro Wrestling et trojan en TBE, avec boîtes et notices d'origines + boîtier de rangement, cartouches Le lot vendu à 2 350 F téléphonez au 30-34-28-63 à partir de 18 h ou écrivez à Lucas Laine, 8 rue de Verdun, 95260 Beaumont-sur-Oise

Vends console SEGA MASTER SYSTEM I + Battle Out Run, Fire & Forget II, Black Belt, Heavy Weight Championship, Out Run, Afterburner, Zillion II, Ace of the Aces, Super Monaco GP, Altered Beast, Spiderman et Lord of the Sword. Le tout vendu 2 800 F, manette control stick (50 F). Vente séparée possible David Martin, 130 rue de Chartres, 7610 Le Penay Téléphonez 34-84-69-13.

Recherche Sonic sur Master SYtem Vends jeux MS Moonwalker, Spellcaster, Rastan, Zillion, Golvellius et Miracle Warriors . entre 150 et 175 F Contactez Arnaud au 94-67-32 15 apres 17 h 30

Echangerais Psychofox contre Great Basket ball ou Slap Shot sur Master System Ecrivez à Sebastien Gauyacq, 23, avenue Frédéric-de-Saint-Jaymes, 64120 Saint-Palais, ou téléphonez 59-65-72-38

Vends console ATARI 600 + 4 jeux (600 F) Telephonez au 68-83-45-04 apres 17 h, demandez Gabriel

Vds NINTENDO + zapper + 11 jeux . Super Mario bros I, II et III, Zelda I et II, Turbo Racing, Gauntlet, Ghostbusters II, Duck Hunt et Simon's Quest. Prix d'origine 5 000 F, sacrifié à 1 500 F. Contactez Cyrille au 46-65-92-35 de 18 h à 20 h, sauf le week-end

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 1 paddle + California Gmes, Altered Beast, Wonder Boy III, Aztec Adventure et Hang-On. Prix reel 1 839 F, cedé . 1 290 a débattre Appelez Cedric au 60-17-93-54 à partir de 17 h 30 (de preférence sur Paris ou région)

Vds jeux NINTENDO, Super Mario II (200 F), Zelda I et II (200 F pièce), Megaman II (250 F) ou le lot à 750 F (avec boîtes et notices d'origines). Vends NEC CORE GRAFX + 2 jeu dont PC Kid II à 990 F Vds console NINTENDO + Super mario I/Duck Hunt + 2 manettes + pistolet + Super Mario III à 1000 F. Télephonez à Oavid au 99 53 49 50

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM de 70 a 250 F (Ultima IV, WonderBoy II, Slap Shot, etc) Fabrice Bosset, 9 rue Picot, 83000 Toulon ou telephonez au 94 91 74 88

Achete Ghouls n' Ghosts ou Gymoug sur MEGADRIVE ou echange l'un de ces jeux contre Alien Storm (jap) Contactez Julien au 51-67 11 72

Echange Simon's Quest contre Double Dragon, Bionic Commando, Turbo Racing, Batman, Wizzards and Warriors, Life Force, Double Dribble, Megaman, Snake Rattle & Roll ou autre Faites vos propositions a Patrice au 61-01-44-47

Vds console NINTENDO + 2 paddles + 7 jeux (Megaman II, Duck Tales, Life Force, Gradius, Castelvania I, Simon's Quest et Super Mario bros III. Prix réel : 3 380 F, cédé à 2 000 F Possibilite de vente separée Appelez Medhi au 69-09-69-16

Vends jeux NINTENDO : Super Mario Bros I, Duck Hunt, Super Mario Bros II, Zelda II, Goonies II, Kid Icarus, Donkey Kong, Gumshoe et Salomon's Key à 200 F pièce ou le lot . 1 500 F. Tél : 48-22-95-34, demandez Agnès (St Denis)

Vends 12 jeux NINTENDO Snake Rattle & Roll, Teenage Mutant Hero Turtles, Punch Out, Double Dribble, Solstice, Wrath of the Black Manta, Iron Sword, Goonies II et Zelda II à 300 F pièce, ou échange 5 de ces jeux contre une MEGADRIVE + Sonic Demandez Benoît au 37-96-01-02

Vds LYNX + 9 jeux + Comlynx + malette de transport + pare-soleil à 1 400 F Téléphonez le week-end à Olivier au 40-76-55-39 (sur région Nantaise)

Je vends des jeux et des accessoires pour NINTENDO : RO8 + Gyromite, (500 F), zapper + Duck Hunt + Gumshoe (500 F), Dragonball (275 F), World Wrestling (300 F), Myke Tyson Punch Out (250 F), Spy vs Spy (250 F), ou le lot cédé à 1 700 F Diallo Ablaye, 27 place Mgr-Laurence, 65100 Lourdes, ou téléphonez au 62-42-09-95.

Vends console NINTENDO + zapper + 30 jeux dont Super Mario I, II et III, Zelda I et II, Megaman II, Kung-Fu, Soccer, Turbo Racing, Ikan Warrior, Silent Service, the Simpsons . . Prix réel : 12 000 F, vendu à 2 000 F. Contactez Marc au 47-36-11-16

Vends jeux NINTENDO : Bubble Bobble (200 F), Blades of Steel (150 F) et Tecmo World Wrestling (200 F), ou les 3 pour 600 F. Télephonez au 31-39-28-95, demandez François

Vds NINTENDO + 9 jeux + pistolet (Super mario III, Bataman, Ghosts n' Goblins, Castelvania, Duck Tales, etc Contactez Sébastien au 90-56-55-72 à partir de 17 h

Vends console NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux (Dragonball Fester's Quest, Blades of Steel, Double Dragon II, Punch-Out Super Mario III) Valeur : 3 000 F, vendu : 1 200 F à debattre Télephonez au 53 80 01 17 et demandez Christophe

Vds GAME GEAR (déc 91) ainsi que 3 jeux (Columns, GG Shinobi et Monaco GP) au prix de 1 500 F Appelez le 90-87-44-39 et demandez Olivier Hilaire 2, rue Noel-Hermitte, 84000 Avignon

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE PA.

SOS

La rubrique SOS atteint désormais la cote d'alerte. Il est, hélas, impossible de faire tenir toutes vos contributions dans les deux pages mensuelles de la rubrique. Si votre SOS ne figure pas dans le dernier *PLAYER ONE*, et que vous n'avez toujours pas vaincu la difficulté en question, n'hésitez pas à me renvoyer votre problème pour être publié dans le numéro suivant. Quoi qu'il en soit, vous tenez le bon bout : ne changez pas de main !

Il me paraît également nécessaire d'éclaircir un malentendu : Il n'est pas question de favoritisme lorsqu'un lecteur est récompensé par un abonnement gracieux. Il est important de savoir que le critère retenant les lettres méritant une récompense est le numéro de téléphone... Avis aux amateurs !

REPONSES AUX SOS

La première enveloppe du stock de SOS du mois laisse bien augurer de la suite. Il s'agit d'un habitué de la rubrique qui tenait à mettre à jour sa liste. A Mickey Mouse, Spiderman, Sonic, Fantasia, Ghouls'n Ghosts, D.J. Boy, Moonwalker, Batman; Shadow Dancer, Golden Axe, Thunder Force III, Revenge of Shinobi et Mystic Defender viennent s'ajouter Alien Storm, Truxton, Midnight Resistance, Darius II et très prochainement Gaiares et Joe Jam & Earl sur MEGADRIVE bien sûr. Résidant en Afrique, Franck n'a pas jugé bon de nous transmettre son numéro de téléphone, mais vous pouvez toujours lui envoyer une bafouille. Adressez vos SOS à Franck Yvy Sandra, s/c Mr Watchou Moise, BP 943, Franceville, Gabon.

Voici maintenant une liste exclusivement dédiée aux possesseurs de NINTENDO et de GAME BOY. La liste de jeux NES terminés comprend : Castlevania, Double Dragon I et II, Gradius, Gremlins II, Ikari Warriors, Kung-Fu, Probotector, Rescue the Ambasy Mission, Silent Service, Dr Mario, Tetris, Duck Hunt, Blades of Steel, Double Dribble, Goal, Nintendo World Cup, Punch-Out, Rad Racer, Super Off Road, Tennis, Track & Field II, Wrestlemania, Batman, Battle of Olympus, Bionic Commando, Faxanadu, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Legend of Zelda, Megaman I et II, Metroid, Ryger, Simon's Quest, Super mario I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Zelda I et II, Dragon's Lair, Bubble Bobble, Popeye, Kevious et Excite Bike. Sa liste Game-Boy comprend Batman, Castlevania, Chase N.Q., Chessmaster, Double Dragon, Dr Mario, Duck Tales, Kung-Fu Master, Motocross Maniacs, Nintendo World Cup, R-Type, Radar Mission, Robocop, Super Marioland, Wizzards and Warriors et enfin Tetris. Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas une liste de petit joueur ! Vous pouvez le contacter par courrier en écrivant à Mathieu Doco, 48, rue Pierre-Riquet, 29200 Brest.

Fred a été scandalisé que sa liste ale été amputée de quelques titres dans le *Player One* n° 14. Chaque jeu cité n'a plus aucun secret et j'espère qu'aucun oubli ne s'est glissé dans ses listes. Sur GAME-BOY, il répond aux SOS concernant Tetris, Alleway, Solar Striker, Super Mario Land, Double Dragon, Rug's Bunny, Batman, Duck Tales, Gargoyle's Quest, Tortue Ninja, Kung-Fu Master, Burai Fighter Deluxe, Nemesis, Dead Neat, Scramble, Revenge of the Gator, Mickey, Contra, Megaman, Tennis et Fortress of Fear.

Sur NINTENDO : Tetris, Super Mario I, II et III, rad Racer, Double Dragon II, Duck tales, Batman, Skate or Die, Captain Skyhawk, Quatum Fighter, Burai Fighter, Tennis, Bad Dudes, Megaman I et II, Wizzards and Warriors, Power Blade, Duck Hunt, Robocop et Teenage Mutant Hero Turtles.

Dernière console à l'honneur : la MEGADRIVE avec Sonic, Ghouls'n Ghosts, Altered beest et Streer of Rage. Comme l'exige maintenant la tradition, envoyez une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse, ainsi que des questions claires et précises à Frédéric Jeannerod, 4, rue du Ruisseau, 25160 Oye-et-Pallet.

Benoit, converti à la vidéo ludique depuis à peine plus d'un mois au moment où j'ai reçu la lettre, nous apporte sa première contribution à la rubrique SOS. Il s'offre de répondre à toutes vos questions se rapportant aux jeux NINTENDO suivants : Batman, Kid Icares, Rad Racer, Super Mario I et II, Super Spike Volley ball, Track & Field II, Fasanadu et Duck Tales. Envoyez votre bafouille à Benoit Torres, 10, rue des Clématites, 21300 Chanove.

Première apparition de la MEGADRIVE dans les listes de jeux. Cette nouvelle bafouille concerne également la NINTENDO et nous est envoyée par deux frères. Ils sont en mesure de répondre à vos SOS concernant Shadow Dancer, Phantasy Star II et III, Decap' Attack, Starflight, Ghouls'n Ghosts, Sonic, Altered beast, Sword of Vermillion, Alex Ridd in Enchanted Castle, Super Monaco GP, Strider, Moonwalker, Road Rash, Faery Tales, Populous, Afterburnner II, Budokan, Burning Force, Darius II, E-Swat, Batman, Finalblow, Gaiares, Ghostbusters, Golden Axe, Phelios, Space Harrier II, Super Hang-On, Super Shinobi, Super Volley Ball, Thunder Force II et III, Out-Run, Ice Hockey, Fantasia, Castle of Illusion, James Pond, Midnight Resistance, Street Smart, Devil Crash, Marvel Land, Monster of Monsters, Hellfire,

LA REPONSE DU MOIS

Décidément, Frédéric est très présent dans cette rubrique. Sa liste de jeux MASTER SYSTEM est la plus longue qu'il m'ait été donné de voir publiée. C'est lui qui est le bénéficiaire de l'abonnement offert chaque mois. Les jeux suivants ont été décortiqués de A à Z : Strider, Spiderman, Forgotten Worlds, Castle of Illusion, Alex Kidd in Shinobi World, Operation World, Time Soldiers ? Vigilante, Rastan, Golvellius, Lord of the Sword, Thunder Blade, Shinobi, the Ninja, Black Belt, Fantazy Zone I, After Burner, Alex Kidd in Miracle World, Hang-On, Safari Hunt, Snail Maze, Double Dragon, Kenseiden, Cyber Shinobi, World Grand Prix, Wonderboy I et III, Great Basketball, My Hero, Bomber Raid, Fire & Forget II, Danan, Action Fighter, Ghost House, Moonwalker, Slap Shot, World Cup Italia 90, E-Swat, Psychofox, Teddy Boy, Chase HQ, Aztec Adventure, Secret Command, Galaxy Force, Great Football, Tennis Ace et California Games. Il répond également à vos questions concernant les jeux MEGADRIVE suivants : Mystic Defender, Sonic, Fantasia, Revenge of Shinobi et Castle of Illusion. Frédéric a également terminé Super Mario I, Pinball et Tetris sur NINTENDO

Téléphonez au 54 76 05 07 et demander Frédéric.

Arcus Odyssey, Centurion, Valis III, Dynamite Duke, Saint Sword, Lakers Vs Celtics, Thunder Blade, Twice Cobra, Tiger Heli et Jone Madden Football. Ouf ! Et le tout sur MEGADRIVE.
Passons ensuite à la liste NINTENDO, plus courte que la précédente, mais tout aussi honnête. Elle concerne Duck Tales, Dragonball, Teenage Mutant Hero Turtles, Double Dragon II, Wrath of the Black Manta, Zelda I et II, Adventure of Lolo, Alfa Mission, Burai Fighter, Bionic Commando, Cobra Triangle, Iron Sword, Faxanadu, Metal Gear, Fester's Quest, Wolrd Cup, Life Force, Megaman I et II, Metal Fighter, Castlevania I et II, Probotector, Robocop, Rygar, Battle of Olympus, Section Z, Bad Dudes, tetris, Tiger Heli, Batman, Super Mario II et III, Super Off Road et Rad Gravity. Selon le rituel, envoyez une lettre timbrée et libellée à votre adresse à Paulo et Miguel Dos Santos, 2, place Paul-Langevin, 93380 Pierrefitte.

Première liste véritablement multiconsole. Batmartin en possede quatre. Il répond à tout SOS concernant les jeux NINTENDO suivant : Batman, Kid Icarus, Metroid, Super Maria I et II, Soccer, Tennis, Rad Racer, Gradius, Life Force, Fester's Quest, Zelda I et II, Megaman I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Cobra Triangle, Castlevania, Punch Out, Tetris, Double Dragon II, Duck Tales, Probotector, Wizards and Warriors, Kung Fu, Mach Rider, Top Gun, Slalom et RC Pro Am
Du côte MASTER SYSTEM, il est incollable sur toute question se rapportant à Miracle Warriors, Vigilante, Hang-On, Wonderboy, Kostan, Bomber Raid, Shinobi, Zillion II, Golden Axe, Safari Hunt, Rambo III, Double Dragon, Altered Beast, Out Run, Ghostbusters, Golvellius, Rampage et Rocky. Passons maintenant à sa liste GAME BOY : Tetris, Alleway, Super Mario Land, Chessmaster, Tennis, Spiderman et Ninja Turtles.
Pour terminer, voyons les jeux MEGADRIVE auxquels il peut répondre Altered Beast, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Super Monaco GP, Last Battle, Basketball, Arnod Palmer Golf, Phantasy Star II, Alien Storm, Sonic, Mickey Mouse, Ghouls n Ghosts et Arrow Blast. Adressez vos SOS avec une enveloppe timbrée à Olivier Martin, 151, avenue Demolder, 1342 Limelette, Belgique

Une nouvelle contribution venant tout droit du continent africain. Fanin s'offre de repondre aux SOS se rapportant à Golden Axe I et II, Spiderman, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Wonderboy III, Street of Rage, Alien Storm, Batman, Forgotten Worlds, Dick Tracy, Ghostbusters, Ghouls'n Ghosts, Valis III, Strider, Afterburner II, Mickey Mouse, Dynamite Duke, Fantasy Star II, Moonwalker, Rambo III, James Pond et Mystic Defender sur MEGADRIVE.
Sur GAME GEAR, il répond à toute question se rapportant à Wonderboy, G.Loc, Shinobi, Pac-Man, Mickey Mouse, et Penga. Sur MASTER SYSTEM : Spiderman, Ninja, Double Dragon, Gauntlet, Cyber Shinobi, Black Belt, Altered Beast, Out Run, Shinobi, Rampage, Wonderboy I et III, R-Type, Space Harrier, Cyborg Hunter, Golden Axe Warrior, Teddy Boy et Transbot. C'est pas fini, passons à sa liste NINTENDO : Double Dragon II, Zelda I et II, Bionic Commando, Super Mario Bros I et II, Castlevania, Simon's Quest, Megaman I et II, Top Gun, Kid Icarus, Trojan, Robocop, Probotector, Bubble Bobble et Punch Out, et enfin pour conclure sur Burnin' Rubber, Switchblade, Robocop II, Fire & Forget II, Navy Seal, Pang, Tennis Cup II, Barbarian II, Pac-Man et No Exit n'ont plus aucun secret pour lui. Contactez Fanin Abou, OSBP 1894, Abidjan 05, Côte-d'Ivoire.

SOS

Roger Rabbit (GAME BOY)
Stive a eu le malheur de tomber accro de ce jeu et de s'y retrouver bloque. Quelqu'un est certainement en mesure de lui expliquer comment trouver l'issue de la scène 2. Envoyez votre réponse à Stive Vitali, HLM le Point du Jour, Bat 1, 06700 Saint-Laurent-du-Var.

Chevaliers du Zodiaque (NINTENDO)

Tenu en haleine une bonne partie du jeu, un lecteur anonyme arrive au Mont Fuji. A ce stade du jeu, il a donc retrouvé Iki, mais un pilier lui interdit de le rejoindre.

Nemesis (GAME-BOY)

Apres une attentive lecture de la notice, un autre lecteur anonyme se retrouve dans une situation embêtante. Il a appris l'existence de « niveau de bonification », mais après de nombreuses tentatives, il s'est décidé à jeter sa bouteille dans l'espace. Mis à part le fait que ces tableaux ne sont accessibles que lors de vols spatiaux, qui peut lui apporter une réponse plus precise ?

The Simpsons (NINTENDO)

C'est le test de jeu de Crevette qui a décidé Robin à en faire l'acquisition. Il aimerait avoir la liste des objets qu'il faut repeindre en rouge dans le premier niveau. Il lui en manque desesperement un. Envoyez votre reponse à David Binamé, 32, rue de la Dreve, 5003 Saint-Marc, Belgique.

Srider (MASTER SYSTEM)

Guillaume parvient jusqu'en Amazonie. Mais ici il se heurte au féroce tyranosaure qui lui empêche toute progression. Si vous avez une astuce ou une technique de combat à lui apprendre, envoyez une bafouille à Guillaume Ferry, rue Jean-Baptiste Castaings, 64340 Boucau.

Robocop (NINTENDO)

Un SOS on ne peut plus précis de Bob the Best. Comment donc tuer ED-209 ?

Wrath of the Black Manta (NINTENDO)

La lettre de Benoit contenait trois SOS. Malheureusement, un seul ne peut être publié faute de précision pour l'un et la réponse était contenue dans le dernier SOS pour ce qui concerne l'autre. Benoit est parvenu au terme du jeu, jusqu'à l'affrontement avec le boss, mais il n'a pas trouvé le moyen de le détruire malgre plusieurs essais.

Shadow Dancer (MASTER SYSTEM)

Sega Givré, c'est son pseudo, n'arrive pas, malgré ses tentatives répétées, à venir à bout du premier boss du jeu.

Phantasy Star (MASTER SYSTEM)

Joël est parvenu à tuer Lassic. Malheureusement, un seul objet lui manque pour accomplir sa quête. Si quelqu'un était en mesure de lui communiquer l'emplacement de l'armure de Guaron, Joël lui serait d'une reconnaissance éternelle. Qu'une réponse me parvienne ou pas, c'en est trop des apparitions répetees de Phantasy Star dans la rubrique SOS. Il est fort probable que le mois prochain les Plans et Astuces concernent ce jeu.

Quack Shot (MEGADRIVE)

Titi est bloqué à l'endroit ou une machine vient l'écraser si la reponse à l'énigme qui se pose à lui est fausse. C'est précisément dans la salle dans laquelle se trouvent quatre cases : soleil, vent, étoile et lune.
Mickaël, quant à lui, se retrouve bloqué en Egypte. Malgré les ventouses qu'il possede, il ne parvient pas à franchir l'obstacle du mur qui descend. Une fois qu'il pense l'avoir franchi, il se retrouve immobilisé, incapable de faire le moindre mouvement. Vous pouvez envoyer la réponse à Michaël Wolsky, Chemin de l'Odepierre, 03490 Diou, ou téléphoner directement au 70 42 98 59 à partir de 18 h.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

PLAYER AU FESTIVAL DE

Nous vous le répétons depuis pas mal de temps déjà : tous les rédacteurs de *Player One* sont des fanas absolus de BD. Et nous sommes heureux car vous êtes de plus en plus nombreux à manifester votre amour pour les petits Mickeys chéris.

Il fallait faire quelque chose... Après de longues nuits de réflexions, nous arrivâmes à cette idée unique : décerner un Prix du Meilleur Jeune Illustrateur (moins de trente ans !) à un dessinateur de BD au cours de la plus grande manifestation planétaire consacrée aux BD, comics et mangas : le Festival d'Angoulême. J'entends à ma droite l'ermite de service : « mais keske c'est ? » Eh bien, sâche, ô ignare, qu'Angoulême est à la BD ce que Cannes est au ciné ! Nous décidâmes de constituer un jury, impitoyable, cela va de soit, qui sélectionnerait par le biais du système démocratique du vote l'heureux élu. Les séances furent houleuses. Et finalement, après les laborieuses sessions que l'on imagine, nous connûmes le nom de l'élu... e ! Car, ô surprise divine, la seule fille sélectionnée fut choisie ! Alors, très chères lectrices et lecteurs, nous vous demandons d'applaudir bien fort, la Meilleure Jeune Artiste de l'année selon *Player* : Claire Wendling !

WHAT' S THE PROBLEM ?

Malheureusement, il nous faut remettre quelques pendules à l'heure avant de vous présenter le jeune talent. En effet, certaines rumeurs lamentables circulèrent au cours du Festival. Les yeux et les oreilles de *Player* ont le regret de devoir témoigner de l'incompréhension totale et de la hargne mesquine d'une minorité de décérébrés pour qui une des principales causes de l'effondrement des ventes des albums de BD ces dernières années serait les jeux vidéo ! A en croire ces faux prophètes, ces objets démoniaques détourneraient de nombreux jeunes des BD. L'argent de poche n'est pas extensible à l'infini et on ne peut pas dépenser de fric dans les BD quand on s'achète un ou plusieurs jeux pour sa console ! N'importe quoi... Entendre ça nous a fait beaucoup de peine. Nous avons tous, à *Player* — et ceux qui nous connaissent savent combien nous sommes différents — un gamin ou un ado dans notre entourage qui joue à la fois aux jeux tout en investissant dans des BD. Donc, l'effondrement des ventes de Messieurs les Editeurs aurait plutôt pour origine la médiocrité de leurs produits, vendus en plus à des prix scandaleux (qui a envie de mettre sept sacs dans un album que l'on

ne lira qu'une fois dans sa vie, et en une demi-heure ?). Editeurs, nous vous aimons bien quand même... Comprenez, et il en va presque de votre survie, que vous devez publier des albums bons, modernes (c'est-à-dire proches des goûts des kids) et bon marché, ce qui, bien sûr, ne veut pas dire torchés n'importe comment ! Bon, fini

: LA BD D'ANGOULEME !

les prêches, revenons à l'essentiel : un prix pour Claire Wendling !

CLAIRE

Elle a été déjà primée en 1990 (Prix de la Presse) et dessine la série *les Lumières de l'Amalou* publié aux Ed. Delcourt. Deux albums sont parus à ce jour. Ecrits par Christophe Gibelin, les deux *Amalou* entraînent les lecteurs dans un univers de féerie moderne où des furets capables de parler côtoient des « succédanés » d'humains, les Transparents, capables de disparaître dans les zones d'ombre du plancher ou des murs, par exemple. Tout ça, vous vous en doutiez peut-être, à l'insu des Humains, redoutés comme ils le méritent. *Amalou*, c'est beaucoup de poésie avec une touche d'écologie d'autant plus bienvenue qu'elle est sincère. Bref, il s'agit d'un conte moderne qui touchera même nos lecteurs-baroudeurs experts en Shoot'em up. Il est temps de répondre aux murmures de la foule : mais qui es-tu Claire ?
« J'ai 24 ans et je dessine des BD depuis trois ans. Je viens de Montpellier et je vis maintenant à Angoulême. Je ne lisais pas beaucoup de BD quand j'étais petite. A partir de 17 ans, je me suis attaquée aux classiques comme Mézières ou Moebius... J'ai toujours été attirée par la biologie. Comme j'étais mauvaise en math, je n'ai pas pu continuer mes études et c'est à ce moment que je me suis lancée dans le BD. Je ne le regrette vraiment pas, bien qu'on ne rigole pas tous les jours (c'est pas tout le temps marrant de passer dix heures par jour à se péter le dos sur le papier !) Je suis complètement contre le principe de la vivisection, les manteaux de fourrure, etc. J'ai été deux ans à l'école de BD d'Angoulême. C'est intéressant parce que tu rencontres des gens. En cours d'études, on a montré mes dessins à Guy Delcourt qui m'a contactée pour faire un album. J'ai arrêté alors l'école parce que je n'avais plus aucune raison d'écouter les cours des profs alors que je commençais un

album ! *Les Lumières de l'Amalou* était à l'origine une sorte de contes et légendes. Ça a beaucoup changé depuis... Il y aura cinq albums en tout. Question goûts, j'aime beaucoup faire du vélo !
Un conseil pour les débutantes et les débutants ? Ne copiez surtout pas ceux que vous aimez. Essayez de comprendre ce support narratif qui fonctionne et cherchez à raconter une histoire !
Et, on en est témoin à *Player*, Claire les raconte brillamment, ses histoires. Bravo à la

Bravo à tous ceux qui votèrent pour élire le Dessin Animé de l'année 1991 selon les lecteurs de Player ! Le vainqueur est – DRAGONBALL Z ! Félicitations quand même aux SIMPSONS qui arrivent de justesse à la deuxième place

lauréate ! Dans le cadre de cette remise de prix, Claire dessinera les couvertures de trois numéros de *Player* au cours de l'année 1992. Veinards ! Elle commence avec la couv' de ce numéro !

PALMARES

Le Grand Prix du Festival d'Angoulême a été décerné à **Frank Margerin** qui sera donc président en 1993. La liste complète des albums et auteurs primés est dans la rubrique « Reportage » de notre minitel qui est, comme toujours, bourrée d'infos et de cadeaux !

NUIT TROMA

Réservez dès maintenant vos places pour la Nuit Troma organisée par le 'zine *Beware !* le vendredi 13 mars au ciné Max Linder (son THX !) de Paris à partir de minuit trente jusqu'à l'aube. Troma est le nom d'une compagnie de production unique au monde qui est à l'origine de films délirants et déjà légendaires tels que les trois *Toxic Avenger* (le premier super héros des années '90 !). Ne manquez pas cette occasion unique de découvrir trois films Troma *a priori* invisibles en France avant longtemps : *Toxic Avenger 3*, *Troma's War* et *Chopper Chicks in Zombietown* qui seront présentés en VO avec force bandes-annonces épiques pour le prix ridicule de 80 francs ! *Player* vous conseille donc de prendre dès maintenant vos places car il n'y en aura pas pour tout le monde !

On peut réserver au cinéma et à la librairie Movies 2000. Le *Toxic Avenger* sera là en personne à l'entrée ainsi que la quasi-totalité des rédacteurs de *Player* !

Ino Ito

HOOK : LE RETOUR DU

Peter Pan a grandi ! Peter Pan est amnesique ! Oui, le chef des Lost Boys a choisi de quitter le Pays de Nulle Part pour grandir et élever des enfants dans notre univers.

La belle

Devenu un riche businessman, Peter n'a absolument aucun souvenir de ses exploits passés. Les Lost Boys, eux n'oublient pas. Ils ont beau avoir un nouveau chef pour les mener à l'abordage du bateau des pirates, les garçons perdus conservent le souvenir du champion de Neverland. Le sinistre Capitaine Crochet (Hook) n'oublie pas, lui non plus. Il n'aura de cesse de faire revenir Peter Pan au Pays de Nulle Part pour l'affronter une dernière fois en duel et lui faire payer de sa vie la main que l'espiègle garçon lui trancha ! Tel est le point de départ du nouveau film de Steven Spielberg, le cinéaste de notre génération !

LE LIVRE : GENIAL !

Avant tout, notez que nous vous conseillons de lire le roman de James M. Barrie. Dire que c'est un des meilleurs livres pour enfants jamais publiés serait mentir. c'est beaucoup plus que ça : tout simplement, un vrai chef-d'œuvre de la littérature ! Tendre, bouleversant, poétique le personnage de Barrie est éternel. Comme tout grand livre, il y a différents niveaux de lecture et le livre peut être lu et relu avec le même plaisir au fur et à mesure que l'on grandit. Une fois la lecture terminée, on n'a qu'une hâte : recommencer tellement on est triste de quitter le Pays de Nulle Part ! Même les experts des shoot'em up les plus corsés chialeront leur mère en le lisant ! Bref, c'est gi-gan-tes-que !

LE WONDERKID

Sachant que Spielberg est resté un grand enfant, il était inévitable qu'il rencontre Peter Pan. On vous épargnera les anecdotes de la genèse du film qui sont largement abordées dans les revues spécialisées ciné' pour insister sur l'ampleur du projet. Avec ses 70 millions de dollars, Hook est à classer dans la catégorie des poids lourds hollywoodiens de l'année. Avec ce genre d'investissement, il est rare de prendre des risques, surtout quand le bailleur de fonds s'appelle Sony Entertainment Corp. Saluons donc le pari de Spielberg qui, au lieu de se contenter d'une énième adaptation du bouquin de Barrie, prend le risque énorme d'extrapoler à partir du personnage, classique pour les Anglo-saxons, de Barrie.

Le [illegible] de Peter Pan !

Dustin Hoffman est Hook!

MEGA HIT

Spielberg, pour mener à bien ce projet fou, a fait appel à trois des acteurs les plus cotés à Hollywood en ce moment : Peter Pan adulte est incarné par Robin Williams (*Le Cercle des Poètes disparus*, *Fisher King*), la fée Clochette par Julia Roberts (*Pretty Woman*) et Crochet-Hook par... Dustin Hoffman ! Avec de telles têtes d'affiche, il devient évident que Hook sera une date. Comme d'habitude, le metteur en scène s'est entouré de ses collaborateurs habituels, dont John Williams qui signe une BO grandiose, pour que Hook étincelle de cette fabuleuse et inimitable « Spielberg Touch »

CAPITAINE CROCHET

qui fit pour beaucoup dans le succès des *Indiana Jones* ou de *ET* Bref, le *nec plus ultra* des talents d'Hollywood s'est investi dans cette relecture de Peter Pan. Et alors ? Eh bien, c'est génial !

GRANDIOSE

A la sortie de Honk Crevette et moi nous demandions si nous venions de voir le meilleur film à ce jour de Steven Spielberg. Peu importe finalement. L'essentiel, c'est que lui (qui n'a ni lu le bouquin, ni vu le dessin animé de Disney) et moi (qui ai lu et vu) avions les larmes aux yeux et avons cherché frénétiquement des mouchoirs ! On était en larmes ! Tout ça pour vous dire que Hook, comme le bouquin de Barrie, est bouleversant et universel. Qu'il faudrait être une masse épaisse et bornée pour ne pas brûler d'envie de foncer au Pays de Nulle Part. Vous serez comme nous : prêts à échanger l'ensemble de vos consoles, BD, etc., contre une place dans les rangs des Lost Boys. Pour pouvoir faire du skate avec eux. Pour hurler avec eux « A l'abordage ! » en montant à l'assaut du galion du Capitaine Crochet. Pour être aspergé par Clochette de poudre magique et être capable de survoler Neverland et voir ses trois lunes et sa rose des vents... Bref, redevenir un gamin et ne jamais grandir ! Cela dit, on sera bien content de se masser derrière Peter Pan pour affronter le sinistre Hook, certainement l'un des personnages les plus sinistres et les plus cabotins de toute l'histoire ! Comprenons-nous bien : Hook est un film sublime que l'on a hâte de revoir pour revivre les épopées du Pays de Nulle Part !

Spielberg

Le port des pirates

CLASSIQUE

Nous sommes certains d'une chose : Hook est un classique instantané. D'ailleurs, on brûle de le revoir. Et, quxod la nuit vient et que l'on cligne des yeux, on aperçoit, pendant un bref instant, des choses bizarres et merveilleuses : couleurs et formes indéfinies... Tudieu ! Les rivages du Pays de Nulle Part ! Steven Spielberg nous y emmène... Suivez-le donc avec nous !

Inoshiro Mercisteven

Couverture du livre du film, publié aux Ed. Lattès.

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BATMAN
3. SUPER MARIO 2
4. SUPER MARIO
5. DOUBLE DRAGON 2
6. DUCK TALES
7. ADVENTURE OF LINK
8. GREMLINS 2
9. HERO TURTLES
10. DR MARIO

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC
2. DONALD DUCK
3. MICKEY MOUSE
4. SUPER MONACO GP
5. SUPER KICK OFF
6. PACMANIA
7. G. LOC
8. SHINOBI
9. BACK TO THE FUTURE
10. SPIDERMAN

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC
2. QUACKSHOT
3. SUPER MONACO GP
4. STREETS OF RAGE
5. MICKEY MOUSE
6. JAMES POND II
7. EA HOCKEY
8. OUT RUN
9. MOONWALKER
10. SHINING IN D.

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPERMARIOLAND
2. DUCK TALES
3. BUGS BUNNY
4. GREMLINS 2
5. DOUBLE DRAGON
6. BATMAN
7. HERO TURTLES
8. NINTENDO WORLD CUP
9. PAPERBOY
10. ROBOCOP

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. GATE OF THUNDER
2. NINJA GAIDEN
3. SUPER WATER BOMB
4. R-TYPE (SCD)
5. DRAGON SABER
6. PRINCE OF PERSIA (SCD)
7. RAIDEN TRAD
6. TIME CRUISE II
9. DORAMON II
10. FINAL MATCH TENNIS

MISSION: IMPOSSIBLE™

Voici votre mission.
A vous de l'assumer!

Des terroristes se sont emparés avec violence du génial Docteur «D» et de son système de défense commandé par ordinateur. Ils menacent à présent d'anéantir le monde entier. Vous devez les en empêcher à l'aide de vos trois agent secrets, par n'importe quel moyen, en hélicoptère, en bateau à moteur et avec des voitures rapides, dans les Alpes, à Chypre, dans les rues de Moscou et sur les canaux de Venise.
Mission: Impossible voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo. Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Top Gun – The Second Mission. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants

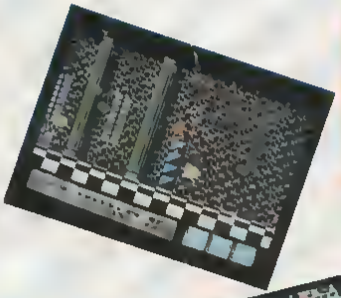
PALCOM™ SOFTWARE

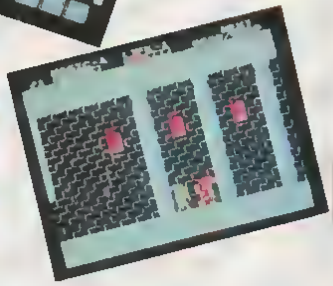
Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

© 1990 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Mission: Impossible is a trademark of Paramount Pictures. PALCOM Software Corporation. Authorized User. PALCOM and PALMCOMGAMES are registered trademarks of PALMCOM Software Corporation. Underlying Source Code © 1990 PALMCOM Software Corporation. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Un franc cinquante, c'est le prix moyen d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties à travers les mondes imaginaires de Nintendo. Comparez.

Super Mario 3, **jeu d'aventure-action: pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.**





The Adventure of Link, **jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standsrd SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.**

EXCLUSIVEMENT SUR CONSOLE

Nintendo

* Prix pratiqué généralement constaté

Club Nintendo BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex SOS Nintendo (1) 34 64 77 55 3615 Nintendo minitel